AnimeLand

AnimeLand

#228

DEMON SLAYER

KIMETSU NO YAIBA

**DU MANGA À L'ANIME,
LE TITRE PHARE DE L'ANNÉE**

ISSN : 1148-0807 SEPT.-NOV. 2019

M 03002 - 228 - F: 9,95 € - RD

BEL/LUX : 12.00 € - PORT CONTI : 12.00 € CH : 18.90 CHF - CAN : 18.40 $can - MAR : 120 MAD – DOM : 11.35 € - TOM : 1980 XAD

Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba ©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable

INTERVIEWS EXCLUSIVES

INIO ASANO, SUEHIRO MARUO, RIE ARUGA, YOSHIYUKI TOMINO, RYO SUMIYOSHI...

DOSSIERS

LES ANIME SF, GLÉNAT FÊTE 30 ANS DE MANGA, ADULT SWIM ARRIVE EN FRANCE

HIROYA OKU

GIGANT

Une héroïne au potentiel gigantesque,
dans tous les sens du terme !

VOIR LA BANDE-ANNONCE

K-OON 15 ans

J-ONE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-OON.COM

Volume 1
disponible
le 29 août !
GIGANT ©2018 Hiroya OKU / SHOGAKUKAN

SOMMAIRE

05 ▶ J'AIME / J'AIME PAS

06 ▶ DOSSIER ÉCONOMIE
06 ADULT SWIM
08 PRIMAL

ANIME **10**

▶ ANIMATHÈQUE

▶ DOSSIER : LA SF DANS L'ANIME
17 DE TEZUKA À MATSUMOTO
22 GUNDAM
24 INTERVIEW : YOSHIYUKI TOMINO
25 GÉNÉRATION OTAKU

▶ POPCORN
26 WHEATHERING WITH YOU
28 POKÉMON MEWTWO STRIKES BACK EVOLUTION
29 DRAGON QUEST YOUR STORY
30 ONE PIECE STAMPEDE
31 INTERVIEW : JILL CULTON (ABOMINABLE)
35 J'AI PERDU MON CORPS
36 LA FAMEUSE INVASION DES OURS EN SICILE
37 LUPIN III – FUJIKO NO USO
38 DEMANDEZ LE PROGRAMME

▶ CHRONIQUES
40 FIRE FORCE
41 DEMON SLAYER – KIMETSU NO YAIBA
44 VINLAND SAGA
46 GIVEN
47 Dr. STONE
48 ARIFURETA SHOKUGYÔ DE SEKAI SAIKYÔ
49 7 SEEDS
50 ASTRA – LOST IN SPACE
52 ENSEMBLE STARS
53 THE ONES WITHIN
54 INTERVIEW : KIYOTAKA OSHIYAMA
58 INTERVIEW : NOBUYOSHI HABARA
60 SCÈNE CULTE : PERFECT BLUE
63 INTERVIEW : REBECCA SUGAR

▶ PORTRAIT DE VOIX
64 MEDINE

▶ MUSIQUE
66 INTERVIEW : AI ÔTSUKA
67 LES ENFANTS DE LA MER

▶ LA DÉMO
68 KEVIN AYMERIC

MANGA **71**

▶ MANGATHÈQUE

▶ DOSSIER : GLÉNAT MANGA FÊTE SES 30 ANS
80 DE DRAGON BALL À Dr. STONE

▶ CHRONIQUES
86 DEMON SLAYER – KIMETSU NO YAIBA
89 HIMIZU
90 PORTRAIT : JUNICHI NÔJÔ
92 VALKYRIE APOCALYPSE
93 INTERVIEW : TSUYOSHI TAKAKI
96 INTERVIEW : RYO SUMIYOSHI
98 INTERVIEW : DAIKI KOBAYASHI
99 INTERVIEW : INIO ASANO
104 INTERVIEW : RIE ARUGA
106 GIGANT
108 INTERVIEW : SUEHIRO MARUO
111 CHIISAKO GARDEN
113 QUAND TAKAGI ME TAQUINE
114 INTERVIEW : ELSA BRANTS
115 BATMAN NINJA
116 SCÈNE CULTE : MIX
118 FUJIYAMA-SAN WA SHINSUKI
119 BL ET LES MONSTRES

▶ LES ARTISANS DE LA VF
120 THIBAUD DESBIEF

▶ L'ÉDITION DE A À Z
122 COMMUNICATION, PRESSE ET MARKETING

127 ▶ JEUX VIDÉO
127 INTERVIEW : NAOKI YOSHIDA
128 NINTENDO ET L'E-SPORT
129 DRAGON BALL Z KAKAROT

130 ▶ HORS LES MURS
130 MODE : UNE COLLECTION PLEASE SAVE MY EARTH

132 ▶ SHOPPING
132 UNBOXING - TRANSFORMERS
133 LIRE, ÉCOUTER, VOIR, COLLECTIONNER

138 ▶ IRL
138 KYOTO ANIMATION
140 EXPOSITION L'ATTAQUE DES TITANS À TOKYO
143 AGENDA
144 LU, ÉCOUTÉ, VU

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 228 • Septembre - Novembre 2019 • 9,95 €

Publication trimestrielle d'AMN
SARL au capital de 1000 000 €
RCS Paris 809 009 731

- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Rédacteur en chef :** Christopher Macdonald
- **Directeur éditorial :** Steve Naumann - steve@animeland.com
- **Responsable iconographie et coordination :** Marion Cochet-grasset - redaction@animeland.com
- **Publicité :** publicité@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements & anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Conception graphique :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphanie Ah-Fa, Maxime Bender, Marichka Besse, Fantin Benedetti, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz, Loria Elerian, Nelson Esteves, Flavius, Jérémie Goubier, Gwen, Antonin Lacomme, Joan Lainé, Clément Le Duc, Laurent Lefebvre, Méko, Muriel Ele et Sven Pollon.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur.
Les images sont © 2019 par leurs auteurs.
Couverture : Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba ©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable
20th Century Fox, AB Video, Abystyle, Annecy, @Anime, Anime Japan, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Bandai Namco, Black Box Éditions, bubblingbub, Cartoon Saloon, Casterman, chatochato, Citia, Citel Video, cosmocover, Crunchyroll, Darkstar, Delcourt/Tonkam, Doki Doki, Dybex, Editions Montparnasse, Eurozoom, Futuropolis, Games of Com, GDC, Glénat, Haoliners, IDP, IMHO, Isan Manga, izneo, Japan Expo, Jetro, Jonetsu, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Koch media, Koï Studio, Komikku Éditions, Kurokawa, laboitecom, La Cachette, Le Lézard Noir, MAGIC, Meian, Michel Lafon, Minuit Douze, Moonfleet, Netflix, nobi nobi !, Omaké Books, Ototo, Panini, Paris Manga, Pika Édition, Polymanga, Prima Linea, Rimini Éditions, Robert Schlochoff, Shiba Editions, Shibuya International, Soleil Manga, Splendor Film, Studio Emon, Taifu Comics, Toei Animation, Turner, Vega, Wakanim.tv, The Walt Disney Company, Warner, Wizard Communication.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par Aubin Imprimeur
  Chemin des Deux Croix
  CS 70005
  86240 Ligugé
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média.

« *Ôni soit qui mal y panse ses plaies !* »

Le rédacteur fou

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Ce numéro est accompagné, pour les abonnés, d'un supplément gratuit : Samurai8 (publié chez Kana)

SOLANIN © 2006 by Inio ASANO / Shogakukan Inc.

ÉDITO

DEUXIÈME **CHANCE**

Il est rare de voir un éditeur prendre ses responsabilités et décider de tout recommencer. Le lancement des *Rôdeurs de la nuit* avait été un échec remarquable il y a deux ans et Panini relance le titre sous le nom de *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba*. Il faut dire que le superbe *anime* a aidé à populariser le titre qui cartonne au Japon. Croisons les doigts pour que ce soit la même chose ici. L'*anime* fait déjà partie des séries indispensables et la mettre en couverture était presque une évidence pour nous. Il suffit de lire nos articles sur l'œuvre pour comprendre combien elle nous est chère.

Ce numéro est aussi un événement : jamais nous n'avions eu de si grands noms en interview dans un seul magazine ! Maruo, Asano, Aruga, Takaki, Sumiyoshi, Tomino, Oshiyama, Habara, Culton, Sugar... toutes sont passionnantes et exceptionnelles. D'autant que d'autres suivront dans les prochains *AnimeLand* (on vous prépare des rencontres exclusives).

Steve Naumann

ABONNEZ-VOUS !

AnimeLand

8 numéros

~~79,60 €~~

69 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 85 €

1

Pour recevoir chez moi les 8 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 69 € au lieu de 79,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 85 €).

AnimeLand X-tra

4 numéros

ONE-PUNCH MAN · FIRE FORCE · SAMURAI 8 · Dr. STONE · DANMACHI · FRUITS BASKET
AnimeLand X-tra
N°54
EN CADEAU
L'ATTAQUE DES TITANS
SAISON 3
FIRE FORCE

~~23,60 €~~

20 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 26 €

2

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €).

AnimeLand + AnimeLand X-tra

12 numéros

~~100,20 €~~

85 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 100 €

3

Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra au prix de 85 € au lieu de 100,20 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 100 €).

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements - 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth · 75003 Paris
Règlement par chèque (français) à l'ordre d'AM Media Network

Dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via paypal. La commission paypal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

je choisis la formule numéro

1❒ 8 numéros d'AnimeLand

2❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra

3❒ 8 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

❒ M. ❒ Mme NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ VILLE : ..... PAYS : .....

DATE DE NAISSANCE : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ E-MAIL : .....

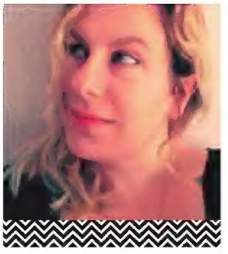
AL228 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/11/2019. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

J'AIME J'AIME PAS

Équipe

Rédacteur

Invité



MARION COCHET-GRASSET

COUP DE FOUDRE J'ai adoré revoir *Nadia, le secret de l'eau bleue* après toutes ces années.

J'AIME PAS chercher les OAV de *Final Fantasy* (*Legend of the Crystals*) et voir les prix exploser le plafond.

MURIEL ELE

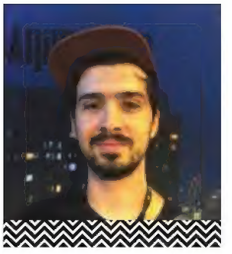
J'AIME les projections organisées par Wakanim au Grand Rex ces derniers temps, des moments de convivialité pour les fans.

J'AIME PAS la rentrée ! La déprime que seuls mangas et *anime* peuvent soigner !

PA MING CHIU

J'AIME entre *Promare*, *Les Enfants de la mer* ou *Le Mystère des pingouins*, on est gâtés côté animation japonaise en salle cet été.

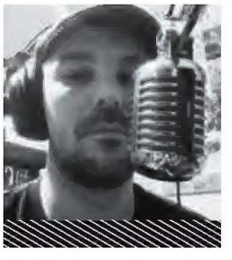
SEUL REGRET Dommage qu'on n'ait pas droit à *Ride your Wave* qui aurait été raccord avec son ambiance estivale !



BRUNO DE LA CRUZ

J'AIME voir le nom de Yoshiaki Kawajiri au storyboard de *Demon Slayer*.

J'AIME être rassuré par la présence de Hiroshi Hamasaki à la réal' de *L'Habitant de l'infini* et voir Hiroshi Nagahama porter le *Spiral* d'Ito à l'écran !



MAXIME BENDER

J'AIME déjà l'exposition consacrée à Yukito Kishiro qui aura lieu au Festival d'Angoulême.

J'AIME PAS que ces expositions ne voyagent pas plus en France et ne restent pas plus longtemps.

PHILIPPE BUNEL

J'AIME foutre des roustes à Bruno sur *DB Fighter Z*, surtout quand il prend Videl couette-couette, qui a toujours besoin de Great Sayaman !

J'ADORE le film *Batman et les Tortues Ninja*, qui est très complet et bourré d'action ! Vivement *Hush* !

MARICHKA BESSE

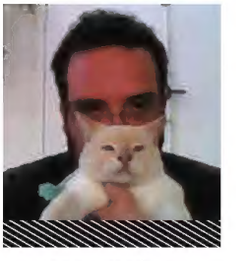
J'ADORE les nouveaux modèles de Tamagotchi, des designs utra *kawaii* et de nouvelles interactions connectées !

LE SEUL HIC Devoir l'acheter depuis les États-Unis car pas encore de VF.

CLÉMENT LE DUC

J'AIME Un été 2019 radieux avec des sorties cinéma nombreuses. Coup de cœur pour *Promare* !

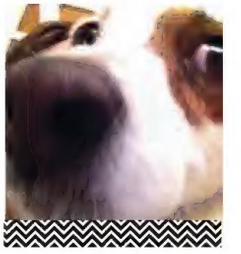
J'AIME PAS l'adaptation fade de *Saint Seiya* par Netflix. Peu d'émotion, et ce n'est pas la nostalgie qui parle.



JOAN LAINÉ

J'AIME qu'IMHO réimprime *La Fille de la plage* et *Litchi Hikari Club*, des mangas de l'amour !

J'AIME PAS devoir attendre si longtemps entre chaque volume de l'anthologie Tsuge. Rah, vite, je veux déprimer !



WIL!

J'AIME J'ai (enfin) découvert *Last Man* en *anime* comme en manga. Une fois n'est pas coutume, le scénario de la version animée fait que je la préfère à son homologue.

ANTONIN LACOMME

J'AIME la profusion d'*anime* au cinéma qui ouvre de plus en plus le grand public vers des films qui ne sont pas des studios Disney/Pixar ou Ghibli !

J'AIME AUSSI que Netflix ouvre son catalogue à *Evangelion* qui, 25 ans après, a toujours autant... d'impact !

STÉPHANIE AH-FA

J'AIME l'été au Japon avec ses festivals, ses feux d'artifice, ses fruits délicieux et aussi ses super sorties ciné !

J'AIME PAS L'été amène aussi son lot de cafards et de moustiques...

ADULT SWIM EN FRANCE
EN EAUX TROUBLES

[PAR **PA MING CHIU**]

C'est à l'occasion du festival d'Annecy que nous avons pu rencontrer Julien Borde, responsable de la marque Adult Swim dans les pays francophones. Celle-ci a été lancée en juillet sur la plage horaire nocturne de Toonami, avec l'ambition de séduire chez nous la même audience qu'aux États-Unis, les 25-49 ans.

Mais qu'est donc la marque Adult Swim ? Ce n'est ni une émission ni une chaîne de TV à part entière mais une programmation qui a pour vocation d'offrir une animation différente, irrévérencieuse et underground. Apparue en 2001 aux États-Unis, Adult Swim s'est vite imposée comme le parfait pendant adulte de Cartoon Network, et l'espace idéal pour diffuser des séries jugées trop sensibles. Le nom même d'Adult Swim donne une bonne image de l'intention lorsqu'on en connaît le sens, comme nous l'explique Julien Borde : « *C'est l'heure où les enfants n'ont plus droit d'être dans la piscine, où on enlève les lignes de nage, les bouées et les tapis flottants et où les adultes vont nager avec tout le grand bain pour eux !* »
Par ailleurs la chaîne ne se cantonne pas qu'à l'animation et s'ouvre même au *live*, tant que le ton est en adéquation avec celui de la

Photos (pour Primal) : Marichka Besse
Primal © Adult Swim

I'M THE NIGHT

En ce mois de septembre, Batman célèbre ses 80 ans ! Pour fêter l'événement, toutes les chaînes de Warner proposent une programmation spéciale. Sur Toonami, c'est l'occasion de revoir l'intégrale de la série TV de 1969 tous les week-ends du mois à partir de 18 h 30 et toute la journée du 21 septembre de 6 h du matin à 23 h. Cette série s'éloigne du côté sombre du personnage mais n'en est pas moins devenue culte pour son kitsch savoureux.

La chaîne propose également les films *Batman et Robin*, l'opus tout aussi kitsch que la série de 1969, et le tout aussi cartoonesque mais plus injustement mal-aimé *Batman Forever*. Les deux mythiques films de Tim Burton ne sont pas oubliés pour autant et sont visibles sur TCM Cinema lors d'une soirée spéciale. Pour rester dans le *live*, Warner TV diffuse l'inédite saison 5 de Gotham, qui se penche sur les origines des personnages. Pendant ce temps, les plus jeunes peuvent voir sur Cartoon Network pas moins de 40 épisodes de *Ben 10 vs Batman* et *Teen Titans Go !, Scooby-Doo* et *Batman* sur Boomerang ou encore l'excellent *Lego Batman* (qui n'est pas que pour les plus jeunes, d'ailleurs) sur Boing.

Adult Swim est bien entendu de la partie et on peut y voir les épisodes de la célèbre série parodique en *stop motion Robot Chicken* centré sur les super-héros DC, soit *DC Comics Special, DC Comics Special II: Vilains in Paradise* et *DC Comics Special III: Magical Friendship*. Une superbe programmation, même si l'on peut regretter quelques grands absents qui auraient gagné à être (re)diffusés pour l'occasion comme la série animée de 1992, l'omnibus *Batman Gotham Knight*, ou les adaptations animées de l'emblématique vision de Frank Miller, à savoir *Year One* et *Dark Knight Returns,* et du non moins emblématique *Killing Joke* d'Alan Moore et Brian Bolland.

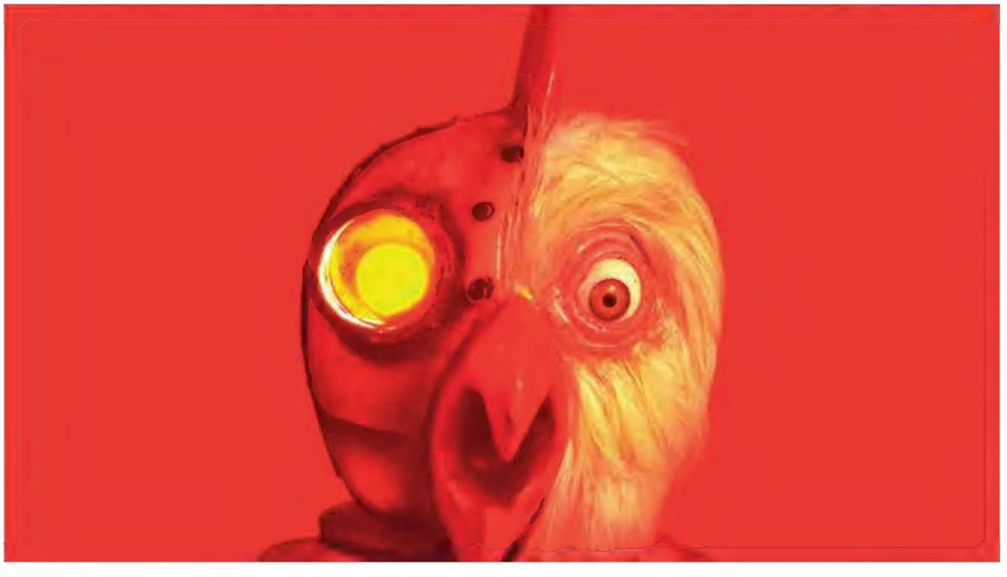
marque. En témoigne la très décalée série *Black Jesus* par exemple. Démarrant assez tardivement dans un premier temps, la plage horaire d'Adult Swim s'est ensuite élargie en réponse à son succès. On est donc passé d'un créneau 23 h-2 h du matin à un démarrage à 22 h, puis à 20 h.
À présent, la version américaine d'Adult Swim, c'est près de 2 500 épisodes toutes séries confondues, 10 nouvelles séries par an, 8 des 10 licences les plus populaires parmi les jeunes adultes américains, un statut de leader sur sa cible avec le *prime time* de 21 h et une jolie place dans le top 5 des chaînes payantes. Si le succès est également au rendez-vous dans les pays francophones (non seulement la France, mais aussi le Luxembourg, la Suisse, la Belgique), la programmation suivra le même modèle d'élargissement horaire.

C'est tout le mal qu'on souhaite à Adult Swim, et qu'on nous souhaite aussi du coup.

Make TV great again

Avec des fers de lance comme *Archer*, *Robot Chicken*, la saison 4 inédite de *Rick et Morty* (qui, pour rappel, appartiennent toutes trois au groupe Turner qui peut donc jouir d'un temps d'exclusivité avant que les séries n'aillent sur d'autres plateformes telle Netflix), la série très trash *Mister Pickles* ou encore *Primal* du grand Genndy Tartakovsky, la programmation a de quoi faire saliver.
Primal a d'ailleurs été animée en France par le studio La Cachette (qui a également fait parler de lui récemment pour son court de l'omnibus *Love x Death x Robot*), et Julien Borde nous confirme la volonté d'Adult Swim de s'ouvrir dès que possible à des productions françaises, en insistant sur le côté laboratoire de nouvelle écriture et de création débridée que représente la marque. À bon entendeur !
À noter que la version américaine d'Adult Swim diffuse aussi pas mal d'animation japonaise avec des séries aussi variées que qualitatives comme *Cowboy Bebop*, *Mobile Suit Gundam Origins*, *The Promised Neverland*, *One-Punch Man*, *FLCL*, etc. À voir si la version francophone ira sur ce terrain aussi. En attendant, le lancement se fait en grande pompe. Outre le créneau télévisuel, un véritable écosystème digital est déployé en parallèle, avec une application dédiée et une offre SVOD comprenant des programmes exclusifs. Un choix qui paraît des plus pertinent, tant il est vrai que la télévision est plus que jamais en mutation et doit s'adapter aux nouvelles habitudes de consommation ultra connectées pour espérer survivre. •

« ADULT SWIM DEVRAIT S'OUVRIR DÈS QUE POSSIBLE À DES PRODUCTIONS FRANÇAISES, EN INSISTANT SUR LE CÔTÉ LABORATOIRE DE NOUVELLE ÉCRITURE. À BON ENTENDEUR ! »



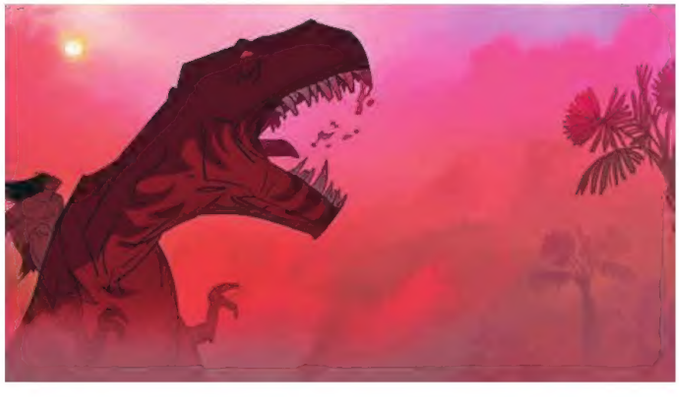
Remerciements à Elise Groothaerd, Valérie Leroy et Clément Cusseau.

PRIMAL
MORCEAU HISTORIQUE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

La cuvée 2019 du Festival d'Annecy était l'occasion pour le public de découvrir le « *nouveau Genndy Tartakovsky* ». Le génial réalisateur de *Samurai Jack* est donc arrivé avec le premier épisode de *Primal* sous le bras, un violent bonbon d'animation produit au sein du studio français La Cachette. Ça va faire mal.

C'est l'histoire du cinéma. Et de sa magie. Il a suffi de vingt grosses minutes pour que le projet *Primal* enchante la salle Pierre Lamy d'Annecy. Le *shot* est puissant, intense, étonnant. Le public se demandait parfois s'il s'agit bien d'un show destiné à rejoindre le programme jeunesse de nos petits écrans. Mais non, *Primal* n'est pas promis à Cartoon Network, comme les anciennes séries de son réalisateur. Et pour cause, *Primal*, comme son nom l'indique à moitié, est une plongée sauvage dans une époque jurassico-préhistorique, et la prochaine star du *line-up* rentrée de la chaîne Adult Swim (lire p. 6).



EN BREF

L'animation pour adultes qui joue avec nos sens, nous faisant frémir de douleur ou d'excitation. On risque de s'en souvenir longtemps.

Titre original : *Primal*

Durée : 10 × 20 min

Auteur original : Genndy Tartakovsky

Réalisation : Genndy Tartakovsky

Character designer : Genndy Tartakovsky

Studio : La Cachette

Diffusion/distribution : Adult Swim

Apocalypto

La scène d'ouverture est un condensé de ce qui vous attend : un homme des cavernes perché sur un îlot, guettant patiemment qu'une proie vienne croquer dans son hameçon. La séquence, muette, comme l'ensemble du programme et tout juste accompagnée de bruits d'ambiance, est alors secouée par l'attaque d'un gigantesque alligator. Le grand qui bouffe le petit, la loi du plus fort, voilà les règles de cette jungle où des dinosaures tuent la famille de notre pauvre homme des cavernes. À son retour de la pêche, il ne peut que constater les dégâts. Cela ne fait que quelques minutes que nous sommes en compagnie du bonhomme, et pourtant l'empathie et l'attachement sont totaux. Cette montagne de muscles est laminée par la peine, son regard dans le vide nous déchire le cœur. Un abysse de tristesse le mène à grimper tout en haut d'une montagne « *afin d'apprécier*

Photos : Marichka Besse
Primal © Adult Swim

la vue et après scier la branche », comme le dit une plume française. Au cœur du désespoir, l'homme se ressaisit, fronce les sourcils, et crie vengeance. Au moment de mettre son plan à exécution, il croise la route d'un parent T-Rex et de ses trois petits. Il voit le miroir de sa vie, celle d'un parent protégeant les siens. Il devient, le temps d'une minute, le chasseur. Puis, la jungle rappelle sa cruauté : une menace encore plus grande arrive et croque les petits dinos. L'homme s'allie à la bête, dans le deuil, dans l'adversité, pour une *team* surprenante. Ensemble, ils font tomber le géant, en témoignant d'une férocité les rendant presque encore plus terribles que leurs bourreaux. Leur histoire commence, les larmes aux yeux, les mains pleines de sang.

La parole est dans le geste

Le temps de quelques instants, nous avons pu nous entretenir avec le réalisateur[1], accompagné de Scott Wills, l'homme derrière sa direction artistique (de *Star Wars* à *Samurai Jack*). Ainsi, Genndy Tartakovsky parle-t-il de la genèse du projet : « *J'ai commencé à lire le comics de* Conan *il y une dizaine d'années, et j'ai adoré ! J'aime beaucoup la version de Schwarzenegger mais le comics offre plus de choses. Je voulais faire une histoire dans ce style-là. Pour ce nouveau projet, j'avais besoin de capter l'attention du public, donc le trailer devait montrer cette violence, mais* Primal *c'est bien plus que ça. Il y a de la poésie, la force de la nature, des relations très fortes entre les personnages…* » Pour exprimer son intention, le réalisateur choisit une image parlante : « *Par exemple, quand vous regardez un documentaire animalier, vous tombez sous le charme de cet ours blanc magnifique… jusqu'à ce qu'il aille becqueter un bébé phoque sans scrupule ! La beauté laisse place à l'écœurement !* » Et le choix de faire une série sans dialogue n'est pas anodin. « *Au moment de produire la dernière saison de* Samurai Jack, *on a eu énormément de retours positifs concernant les séquences muettes, qui est une sorte de seconde nature pour moi. Le public a aimé ça ! On s'est donc dit, pourquoi ne pas proposer dix épisodes sans dialogues ?* » Genndy Tartakovsky compte alors sur la complicité du public : « *Quand il n'y a pas de dialogue, vous êtes obligés d'être attentif, vous vous sentez comme enfermés dans une œuvre. Vous ne pourrez pas faire quelque chose, donc vous devenez sensibles à tout ce que vous entendez ou voyez.* »

MONKEY PUNCH, KAZUO KOIKE : L'HOMMAGE DE GENNDY

Malgré sa jeunesse, le catalogue Haoliners est déjà bien rempli, et on peut y découvrir quelques notables productions, comme *To Be Hero!* (12 épisodes de 11 minutes, 2016) et sa suite spirituelle *To Be Heroine* (8 épisodes, 2018). Deux courtes séries – indépendantes – pour des délires acidulés et extravagants, dans la veine d'une émancipation « gainaxienne » ! Ces comédies sont certes irrégulières dans leur expression technique, mais tellement en marge des codes de cohérence graphique que cela en devient très rafraîchissant. Et puis, on note que sous les coups d'éclat de cette jeune bande d'animateurs – dont le noyau est désormais habitué chez *Black Clover*, *League of Legend* ou *Boruto* –, on retrouve un vrai fond : la première série narre le parcours initiatique d'un mauvais père devant devenir moche pour être un super-héros (se mettre minable pour réussir), tandis que le second fait voyager son héroïne dans un monde étranger – le Japon –, où une source d'inspiration lui permettra d'évoluer (l'animation est un héritage).

Les habitués de *Samurai Jack* sont au courant, mais pour les autres il faut rappeler que Jigen et le duo de *Lone Wolf and Cub* sont directement invoqués dans l'œuvre du réalisateur, le temps d'un épisode. Avec la triste actualité qui accompagne leur auteur, on ne pouvait éviter le sujet : « *Je ne peux pas prétendre avoir vu tous les films d'animation japonais, mais* Le Château de Cagliostro *m'a impressionné. C'est ensuite que j'ai découvert le manga, les dessins étaient incroyables !* »

> « L'EXIGENCE DE TARTAKOVSKY NE SE SITUE PAS DANS LE RESPECT DU TRAIT, MAIS DANS L'ÉMULATION, L'ÉNERGIE. »

Genndy est un réalisateur avec une véritable vision artistique, mais c'est aussi un formidable orateur qui sait amener du monde avec lui et stimuler ses troupes. Pour ce projet, il a voulu collaborer avec le studio français La Cachette. « *J'ai découvert leurs qualités avec le trailer de* Kairos, *qui était incroyable. La France est un vrai pays d'animation. Je me suis tourné vers eux car ce sont des amoureux de la 2D. On a fait un test, et ils m'ont vite séduit.* » Genndy et son staff proche élaborent alors les storyboards, mais pour le pilote, il a lui-même confectionné les animatiques et les bruitages ! Pour faire comprendre sa demande, il commande une prise de responsabilité des animateurs. L'exigence de Tartakovsky ne se situe pas dans le respect du trait, mais dans l'émulation, l'énergie. L'animatrice Camille Fourgeot de Knyff expliquait qu'il n'y avait pas vraiment de bible graphique, donc chaque artiste devait puiser dans ses tripes pour répondre aux souhaits de Genndy. En résulte une expérience ayant fait plisser les yeux de l'audience, tant le hors-champ n'existe pas. On vous conseille quand même de les garder grand ouverts. •

1. Les propos relayés ici viennent à la fois de notre interview avec le réalisateur et de sa performance au Work In Progress de Primal.

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

L'animathèque est une sélection des nouveaux titres *simulcast* et des sorties vidéo qui ont le plus marqué la rédaction d'*AnimeLand*.

[Rubrique réalisée par **Philippe Bunel, Bruno de la Cruz, Clément Le Duc, Méko,** et **Sven Pollon**]

MANGA FOCUS SHÔNEN

CANNON BUSTERS

Cannon Busters est le nouvel *anime* adulte qui transpire la coolitude ! LeSean Thomas (*The Boondocks, Black Dynamite*) adapte son propre comics via le studio d'animation Satelight, avec une équipe 5 étoiles ! Mordu de *japanime* des années 1980 et 1990, l'auteur nous amène dans son univers multiculturel qui réveille notre ardent besoin d'originalité !

Diffusion : Netflix
Durée : 12 × 24 min
Studio : Satelight
Genre : quasi tous

Le hors-la-loi immortel Philly the Kid est contraint d'accompagner les androïdes S.A.M et Casey dans leur recherche de Kelby, l'héritier d'un royaume assiégé par un étrange monstre magique.

ANDROÏDES, IMMORTEL ET ROBOT VACHE

Ce *Trigun* sauce sanguine a de quoi émoustiller grâce à son orgie de genres qui jalonnent son intrigue feuilletonnante ! Du western à la science-fiction, en passant par le fantastique, l'horreur et la comédie loufoque, voilà un bouillon savoureux, concocté par des talents américains, français et japonais ! Concept atypique, mais assez peu original vu le nombre important d'*anime* décomplexés qui ont sillonné les dernières décennies, notamment les œuvres de Shin'ichirô Watanabe. Oui, passer après *Cowboy Bebop*, *Samurai Shamploo* et *Space Dandy*, c'est rude ! Mais c'est dans la référence que Thomas tire l'essence de sa série (coucou *Gunnm*), tout en racontant un roadshow efficace et sans temps mort, avec ce qu'il faut de mystères pour nous tenir en haleine. En effet, les personnages sont entourés d'énigmes et leur mixité permet de créer une équipe attachante. Et puis, il y a une voiture-mecha-bovine !

JAM ANIMÉ

C'est par le financement participatif que LeSean Thomas a développé *Cannon Busters*, la série ayant été plusieurs fois retardée. L'artiste aux multiples facettes s'entoure alors de talents de renom, comme Thomas Romain, qui signe un *mecha design* imposant, et son collègue Yann Le Gall qui crée des décors chaleureux typés BD. Tout comme LeSean Thomas, dont le style « manga/*anime* » est revendiqué, l'excellent dessinateur Joe Madureira (*Battle Chaser*) travaille pour la première fois dans le monde de l'animation et propose un *chara design* aussi hétéroclite que complexe, avec ce qu'il faut de bourrins aux gros bras musclés et mécanisés, de monstres disproportionnés, de jeune femme angélique ou de héros chétif ! Et pour mouvoir le tout, Takako Shimizu (*Jojo's Bizarre Adventure*) s'éclate avec des scènes d'action décoiffantes ! Et l'animateur Bahi JD (*Promare*) d'imposer sa patte dynamique et réaliste aux personnages ! Oui, il y a du *sakuga* à croquer ! Bon, nous sommes encore loin de la technicité céleste de *Space Dandy*, mais l'ambiance *groovy* (avec un belle BO) rattrape largement les rares moments figés et une mise en scène parfois peu inspirée.

Ne loupez surtout pas cette œuvre réalisée avec passion ! P.B.

Cannon Busters © Satelight

SEINEN

GRANBELM

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 13 × 24 min
Studio : Nexus
Genre : *mecha* en 2D tout foufou

Voilà une production originale menée au sein du jeune studio Nexus (2012), et qui mérite toute votre attention. Sur le papier, on retrouve le réalisateur de *Re:Zero*, Masaharu Watanabe, et toute une flopée de talents montants pour découvrir une série mêlant *mecha* et *magical girl* ! Le premier épisode est bourré de bonnes intentions avec une animation qui sort le grand jeu (zoom, dé-zoom, *acting*, des missiles qui explosent dans tous les sens…) sans oublier que les *mecha* sont animés en 2D, avec un design SD/burlesque qui rappelle un peu le travail de Yoh Yoshinari sur *Gurren Lagann*. Ça se calme par la suite, on cherche un peu le sens de ce qu'on voit, mais au moins l'ennui est banni ! B.D.L.C.

SHŌNEN

LORD EL-MELLOI II'S CASE FILE

Diffusion : [illegible]
Durée : [illegible]
Studio : [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]

SEINEN

COP CRAFT

Diffusion : [illegible]
Durée : [illegible]
Studio : [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]

SEINEN

KENGAN ASHURA

Diffusion : [illegible]
Durée : [illegible]
Studio : [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]

Kengan Ashura © 2019 Yabako · Sandrovich, Daromeon, Shogakukan/Kengan

SEINEN

A CERTAIN SCIENTIFIC ACCELERATOR

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 × 24 min
Studio : J.C. Staff
Genre : entre *Galerians* et *Big Order* (par le même réalisateur)

Le visionnage est pour le moins déshabillant. D'un épisode à l'autre, on bascule du nanar nauséabond (animation à la ramasse, délire de mauvais goût, design peu inspiré) à un travail plus soigné (merci Masahiro Ando) rendant hommage aux idées de ce manga SF co-signé Arata Yamaji et Kazuma Kamachi. Au menu, des combats entre mutants, une histoire de groupe secret souhaitant faire régner la justice et… une petite fille qui conclut chaque phrase par un de ses propres commentaires à la troisième personne. Il faut passer 2-3 épisodes pour comprendre un peu ce que l'on voit et pardonner les lacunes techniques mais ça se tente. B.D.L.C.

SHÔNEN

TO THE ABANDONNED SACRED BEASTS

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 13 × 23 min
Studio : MAPPA
Genre : *Fairy Gone* en moins bien

Oh la douche froide ! Non pas que nous avions d'immenses attentes concernant le portage du manga de MAYBE (disponible chez Pika) mais avec MAPPA aux commandes, on y a cru. On y suit la vie d'après-guerre de certains soldats – capable de se transformer en monstre – désormais inutiles et sombrant dans la folie meurtrière. C'est tellement mal fait qu'on ne croit en rien : ni à la tristesse d'un homme obligé de tuer ses anciens collègues devenus fous, ni au contexte politique. Ainsi va la vie d'un studio devant accepter des travaux de commande pour produire des coups de cœur (il faut quelques *Sacred Beasts* pour un *Banana Fish*). B.D.L.C

SEINEN

KOCHOUKI WAKAKI NOBUNAGA

Durée : 12 × 24 min
Studio : DEEN
Genre : Arslan c'est qui ?

Oda Nobunaga continue d'inspirer les artistes de tout horizon. Cette fois, le studio DEEN propose une réécriture « audacieuse » (c'est le mot de la production) avec un Nobunaga jeune et fourbe soucieux de faire le bien. Oda le démon est ici un stratège beau gosse, fin négociateur, et il faut dire que c'est convaincant à l'écran, grâce à une animation de qualité et un staff d'expérience : la réalisation est signée Noriyuki Abe (qui s'y connaît en jeune gouvernant, avec *The Heroic Legend of Arisan*) et le *chara design* de la grande Atsuko Nakajima (*Ranma ½*, *Hakuoki*). C'est gentillet, mais entre rivalité familiale, romance et coups d'épée, on ne s'ennuie jamais. Une belle surprise ! B.D.L.C.

SHÔNEN

KNIGHTS OF THE ZODIAC

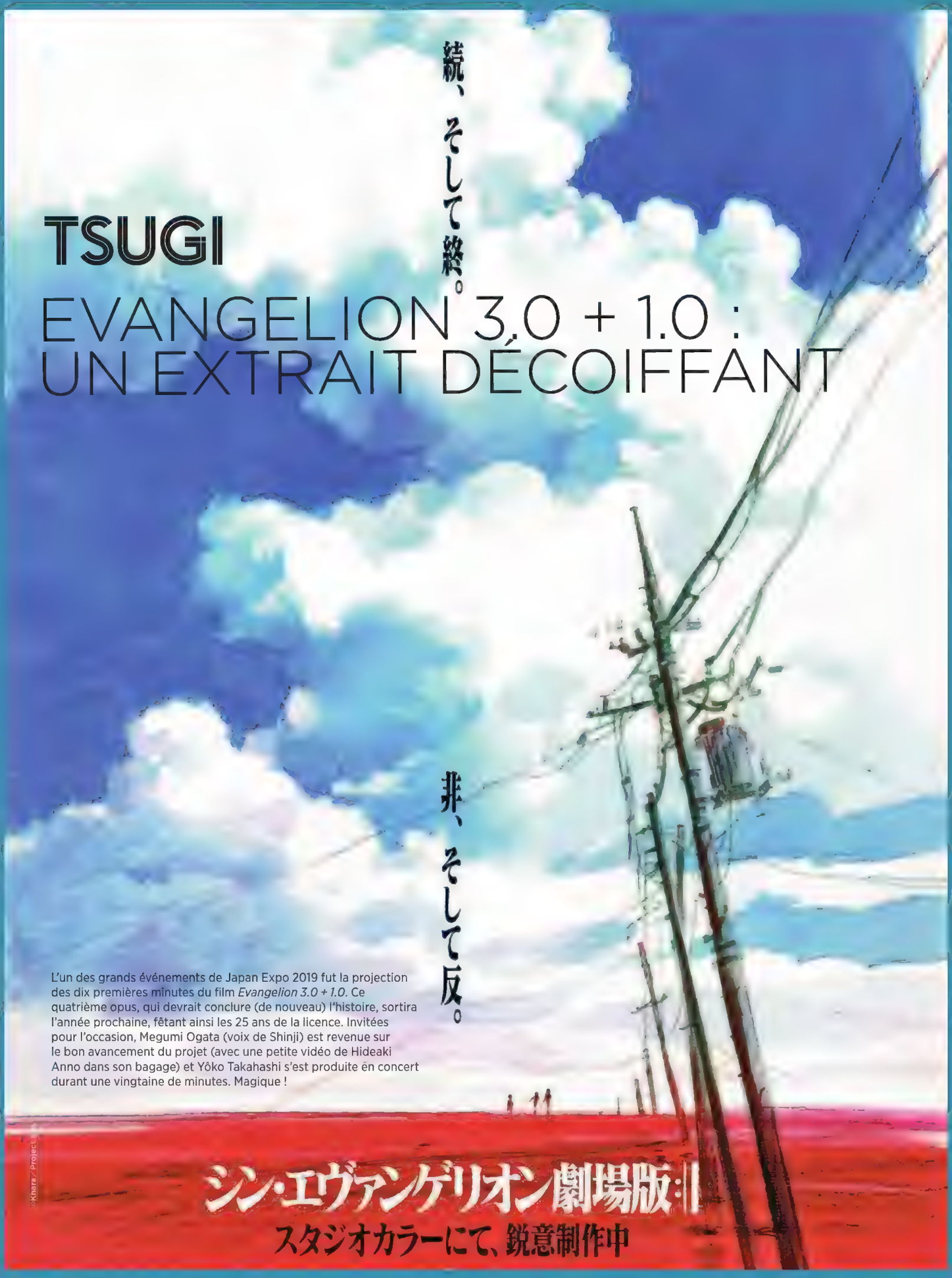
Diffusion : Netflix
Durée : 12 × 26 min
Studio : Toei Animation
Genre : Chevaliers sans la niaque

Netflix, tel le Chevalier des Gémeaux, a jeté le manga de Kurumada dans une « autre dimension » (l'Amérique) en nous tartinant d'une belle illusion du Phénix dans la figure pour nous faire cauchemarder. Les combats sont expédiés façon Lightning Plasma. Que dire de Shun à qui on a fait raccrocher les bourses tels les gants d'un Rocky à la retraite pour le progrès, paraît-il, au lieu de garder le brave garçon sensible qui s'habillait en rose. Tout vire à la farce, la palme revenant à Seiya (déguisé en Pepito de Lu quelques épisodes avant) qui se dispute avec une plaque d'égout parlante (!). Après ça, vous avez le droit de vous rendre aveugle comme Shiryu. C.L.

A Certain Scientific Accelerator ©2018 Kazuma Kamachi/Arata Yamaji/KADOKAWA CORPORATION/PROJECT-ACCELERATOR
Kochôki: Wakaki nobunaga ©Asaha Horo Chu/Kochôki Production Committee
To the Abandoned Sacred Beasts ©MAYBE KODANSHA/Katsu-kami Production Committee

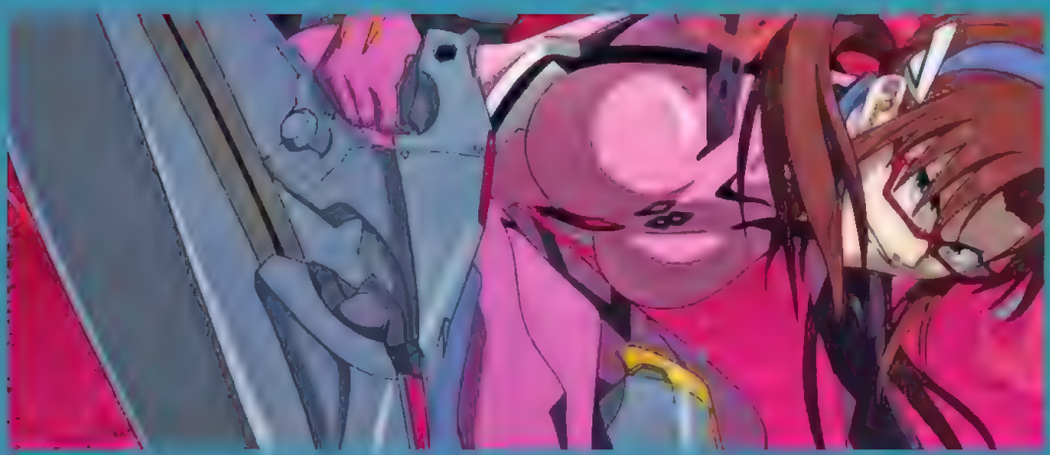
TSUGI

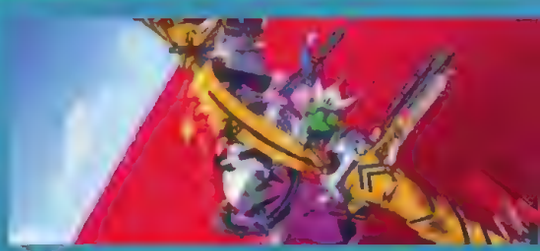
EVANGELION 3.0 + 1.0 : UN EXTRAIT DÉCOIFFANT



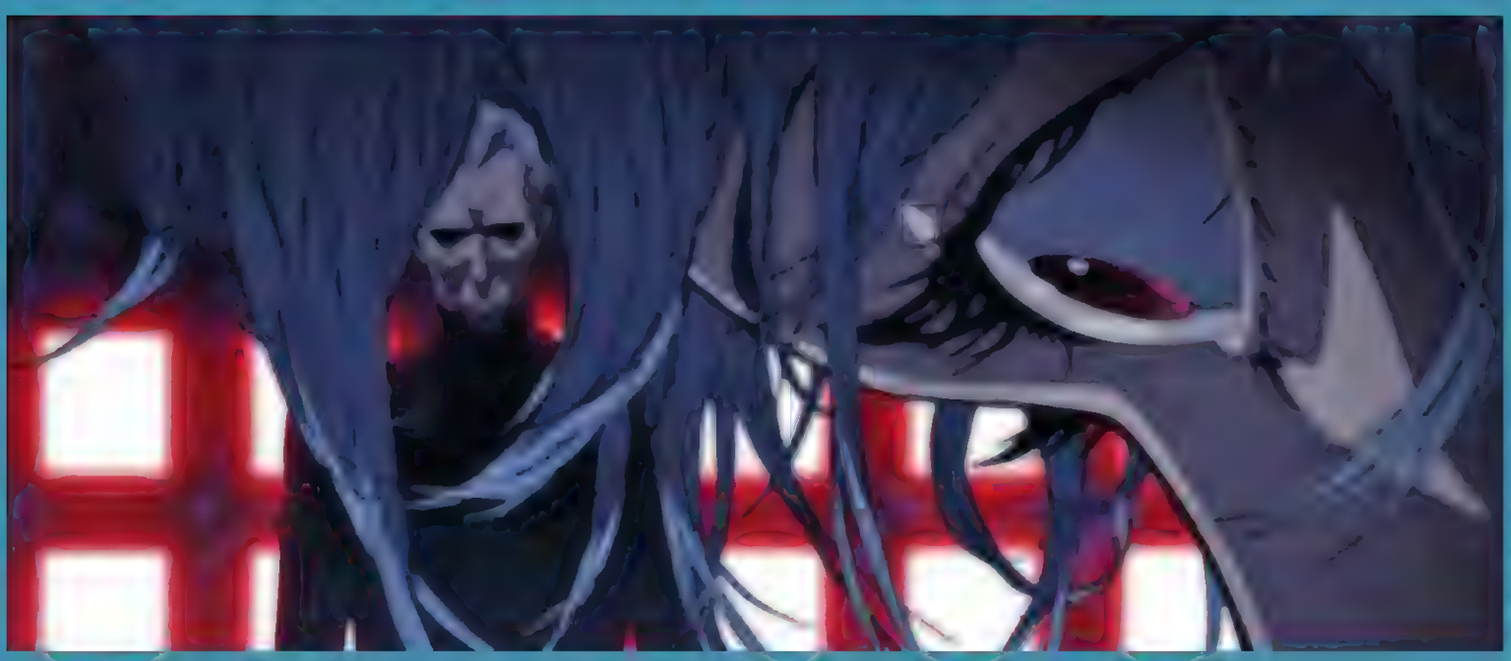
L'un des grands événements de Japan Expo 2019 fut la projection des dix premières minutes du film *Evangelion 3.0 + 1.0*. Ce quatrième opus, qui devrait conclure (de nouveau) l'histoire, sortira l'année prochaine, fêtant ainsi les 25 ans de la licence. Invitées pour l'occasion, Megumi Ogata (voix de Shinji) est revenue sur le bon avancement du projet (avec une petite vidéo de Hideaki Anno dans son bagage) et Yôko Takahashi s'est produite en concert durant une vingtaine de minutes. Magique !

TSUGI





Dans cette longue séquence d'ouverture, nous suivons l'organisation Wille récupérer la ville de Paris à l'aide de la pilote excentrique Mari, à bord de son Evangelion. Hideaki Anno offre de l'action survitaminée. Notre capitale est mise à l'honneur d'une magnifique façon ! Visuellement raccord avec les deux films précédents, *Evangelion 3.0 + 1.0* est pleinement immergé par l'infographie, permettant à Anno des séquences d'action démentielles, avec ce qu'il faut de gigantisme qu'il affectionne tant.



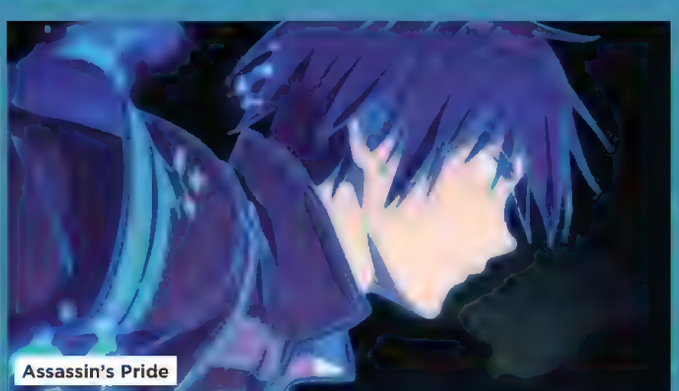
©Khara / Project Eva.

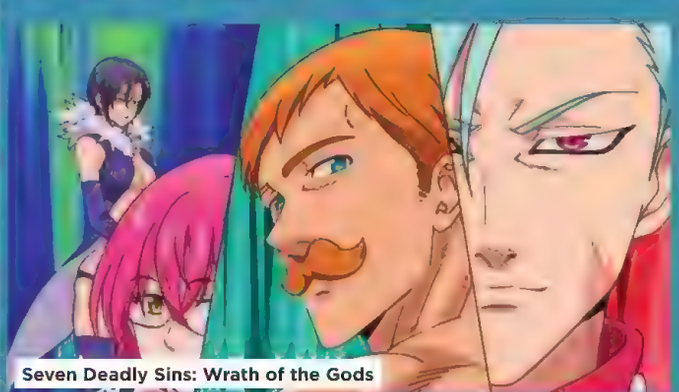
AUTOMNE 2019 NOTRE SÉLECTION

À l'heure de l'impression de ce numéro, les *simulcasts* ne sont pas encore annoncés.

Beastars

Kabukichô Sherlock


Assassin's Pride


Seven Deadly Sins: Wrath of the Gods

Beastars ©Paru Itagaki (Akita Shoten)/BEASTARS Production Committee
Kabukichô Sherlock ©Kabukichô Sherlock Production Committee
Assassin's Pride ©2019 Kei Amagi · Ninomoto/KADOKAWA Co., Ltd. /Assassin's Pride Production Committee

LES INDISPENSABLES

Beastars	Adaptation d'un des meilleurs mangas du moment (Netflix)
L'Habitant de l'infini	Et si l'adaptation était à la hauteur du chef-d'œuvre ? (Amazon Prime)
No Guns Life	Le manga est génial alors pourquoi pas !
Super Shiro	Le chien de Shin-chan par Masaaki Yuasa

LES VALEURS SÛRES

Dream Team	Le manga de basket enfin adapté en *anime* !
Seven Deadly Sins : Wrath of the Gods	Saison 3 avec grosses bastons
Phantasy Star Online 2 : Episode Oracle	On aime la franchise en fait
Psycho Pass 3	Oui, enfin ! Mais c'est centré sur qui ? (ADN)
Radiant - Saison 2	Malgré un succès mitigé au Japon, notre fierté nationale revient (Crunchyroll)
Food Wars ! The Fourth Plate	Enfin, on avait faim ! (Crunchyroll)
Sword Art Online : Alicization : War of Underworld	La suite d'Alicization (Wakanim)
My Hero Academia 4	Bah oui !
Chihayafuru 3	Le retour des champions de karuta

ON EN ATTEND BEAUCOUP

Babylon	Tokyo à la Chill
Chûbyô Gekigatsu Boy	Une autre série avec des chûnibyô
Kabukichô Sherlock	Projet de Production I.G qui avait été repoussé
Kandagawa Jet Girls	Vive le Jet Racing !
Mairimashita Iruma-kun	Adaptation d'un *shônen* Champion chez les démons
Pet	Malgré son titre qui ne fonctionne pas en France, un *thriller* qui promet
Hataage ! Kemonomichi	De l'auteure de KonoSuba : isekai et catch !

À SURVEILLER

Africa no Salaryman	Des animaux dans un bureau
Assassin's Pride	L'assassin royal version *anime*
Chôjin Kôkôseitachi wa isekai demo yoyû de ikinuku yô desu	Tout est dans le titre
Hoshiai no Sora	Adolescence et petites balles jaunes
Val x Love	Adaptation d'un manga un peu *Seven Sisters*
Null & Peta	Peta c'est pour pet, animal de compagnie, hein !
Kono Yûsha ga Ore Tueee Kuse ni Shinchô sugiru	Un héros trop prudent
Hôgakko Saikoro Club	Un club de jeux de société
Honzuki no Gekokujô	Une amoureuse des livres dans un monde qui ne lit pas
Tokunana	Groupe antigang dans un Tokyo fictionnel

UN PEU DE FAN SERVICE NE FAIT DE MAL À PERSONNE

Actors -Songs Connection-	Si Poudlard était une école du spectacle
Azur Lane	Une armée féminine contre des gros monstres
Stand my heroes	Une jeune agent des stups entourée de beaux mâles
XL Jôshi	Pas sûr que ça soit tout public !

TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

PROGRAMMATION SPÉCIALE
Batman Day

LE 21 SEPTEMBRE

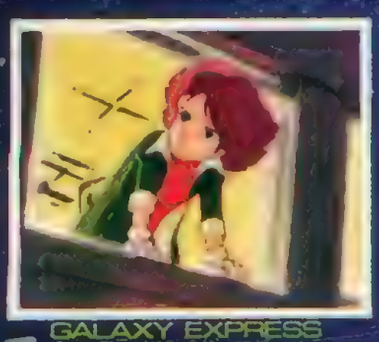
- Lego DC COMICS: Batman Be-Leaguered - 17h
- Batman (Classic Serie-Version remasterisée) - 17h30
- Batman et Robin & Batman Forever - à partir de 19h

CANAL+ CANAL 164 | SFR CANAL 214 | Orange CANAL 96 | free CANAL 154 | bouygues CANAL 186 | Molotov.TV

©Warner Bros. Entertainment Inc.

L'évolution des anime SF
L'ESPACE ET L'IMAGINAIRE INFINIS

Pour fêter ses 30 ans, Japan Expo a invité Leiji Matsumoto, Gô Nagai et, pour la première fois en France, Yoshiyuki Tomino. Trois légendes vivantes de la science-fiction moderne qui, dans les années 1970, ont fait évoluer les séries télévisées, au point d'être à l'origine de ce qu'on appellera plus tard « la culture *otaku* ». C'est principalement par la SF que l'animation japonaise s'est réinventée à de nombreuses reprises. Des séries comme *Astro Boy*, *Mazinger Z*, *Yamato*, *Gundam* ou *Haruhi Suzumiya* sont considérées comme des « *impacts* » (un terme faisant écho à *Evangelion*) qui ont jalonné toute l'histoire de cette industrie télévisuelle. « Impacts », « mouvements », « bouleversements » ou « évolutions », chacun ira de son propre champ lexical, mais une chose est certaine : ces titres ont profondément marqué l'histoire de la *japanime*, que ça soit d'un point de vue technique, thématique, stylistique ou social.



GALAXY EXPRESS
銀河鉄道999

Galaxy Express 999 (1978) © 1978 Tôei Animation Co, Ltd.

De Tezuka à Matsumoto
FUTUR FANTASMÉ

[par PHILIPPE BUNEL]

Manga populaire dans les cours d'école, *Astro Boy* est une valeur sûre pour les financiers qui se demandent où va Tezuka avec son idée de concurrencer les productions télévisuelles américaines. Mais de l'ambition et des contraintes naissent de grandes œuvres !

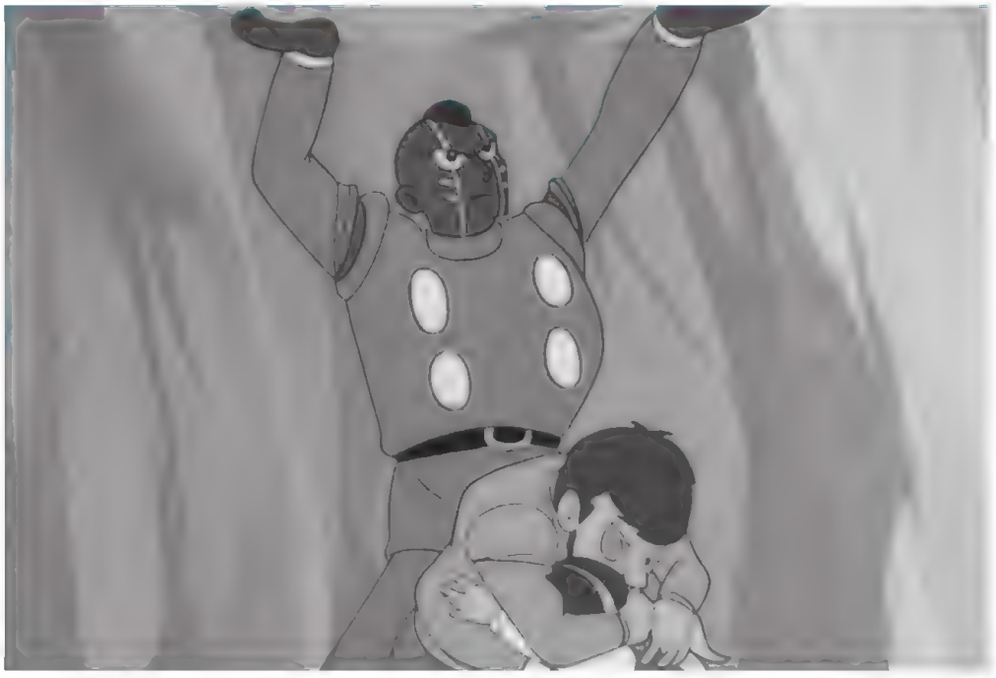
IMPACT 1 : ASTRO BOY

Ainsi Tezuka invente-t-il un nouveau système de production, faisant évoluer l'animation limitée des séries américaines. Les dessins ultra stylisés, les effets visuels dynamiques et la gestion économique des mouvements permettent de cacher la pauvreté de l'animation. Visionnaire, Tezuka voit loin et souhaite que sa série ait une diffusion longue ! Mais comment tenir les délais ? Les planches du manga servent alors de storyboard et le « *bank system* » vient réguler toute la production. Il s'agit de l'archivage des celluloïds afin de pouvoir les réexploiter d'une scène à l'autre, et d'éviter ainsi aux animateurs de redessiner chaque plan ! Avec ce monde futuriste, ces histoires héroïques et une mise en scène pêchue, les petits garçons sont captivés. Tezuka vient d'inventer une nouvelle grammaire dans la production télévisuelle.

Astro (1963) © Tezuka Productions Co.,Ltd/Mushi Productions Co. Ltd.
Cyborg 009 (1979) © Ishimori Pro · Tôei Animation
Tetsujin 28 (1963) © TCJ

« AVEC ASTRO BOY, TEZUKA CRÉE UN LIEN SOLIDE ENTRE LES INDUSTRIES DU MANGA ET DE L'ANIME. »

En contrepartie, il lance un modèle économique basé sur les faibles coûts, les délais serrés et l'importante quantité de travail…

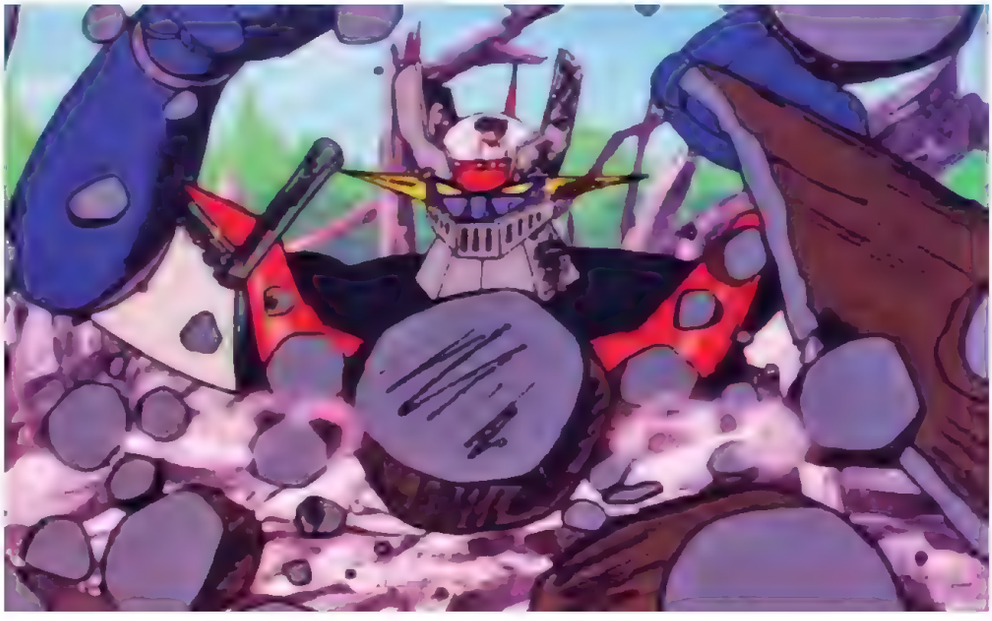


L'ère du robot futuriste

Avec *Astro Boy*, Tezuka rebondit sur l'engouement mondial pour la science-fiction, avec ce qu'il faut de monde futuriste, de morale environnementale, de fantasmes technologiques liant machine et humains ainsi que de vibrants combats de robots ! Son programme est même diffusé outre-Pacifique, offrant aux Occidentaux une bonne dose d'exotisme, au point que Stanley Kubrick s'y intéressera pour la création de 2001, *L'Odyssée de l'espace*[1].

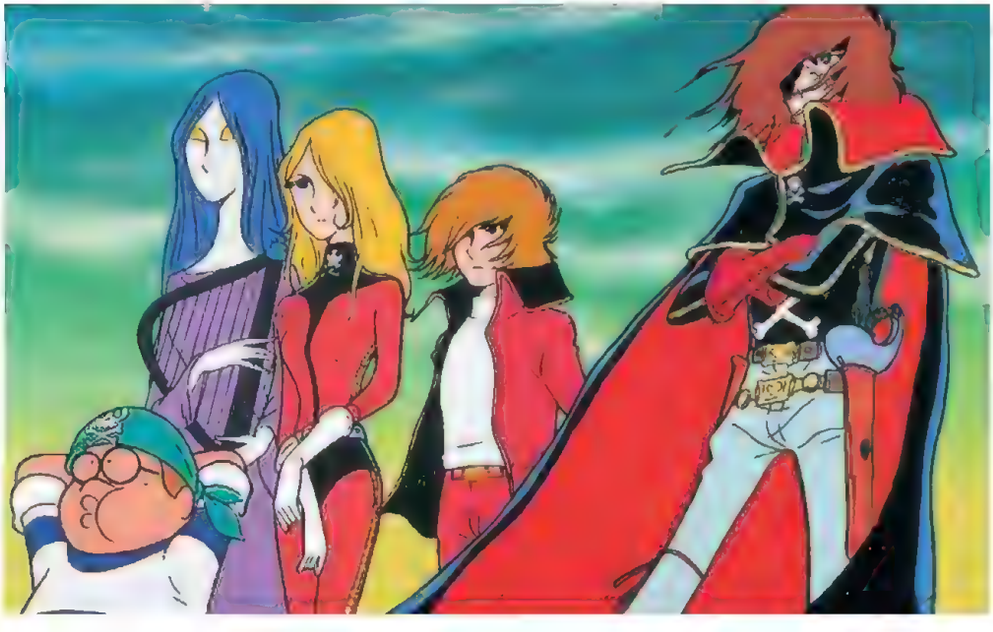
Pour revenir à nos moutons électriques, ajoutons qu'avec *Astro Boy*, Tezuka crée un lien solide entre les industries du manga et de l'*anime*. La vague est lancée, et plusieurs jeunes studios d'animation s'orientent vers l'adaptation de récentes œuvres SF. Dès 1963, Eiken produit *Tetsujin 28-Go*, d'après le manga de Mitsuru Yokoyama, dans lequel un jeune homme commande un grand robot à distance, ainsi que *Eightman 8*, dont le héros cyborg préfigure les prochains super-héros du studio Tatsunoko. L'année suivante, TMS prend son envol avec BIG X (d'après Tezuka) où un jeune garçon devient géant et affronte les nazis ! Oui, la science-fiction a alors une réelle dimension positive. Les auteurs prônent la paix tout en portant un regard acerbe sur les erreurs du passé. Radicalement éloigné des mondes futuristes, le studio Tôei Animation (grand concurrent de Mushi Production) est contraint de se plier à la demande des jeunes spectateurs : de la SF et un style manga ! Et pour ce faire, le studio s'intéresse à l'œuvre de Shôtarô Ishinomori, l'ancien élève de Tezuka et créateur de *Cyborg 009*. Deux films (1966-1967) et une série TV (1968) sont produits alors qu'*Astro Boy* et *Tetsujin 28-Go* tirent leur révérence courant 1968. Cette œuvre s'inscrit parfaitement dans la tendance en décuplant les protagonistes cyborgs et en les faisant affronter un groupuscule (une récurrence chez l'auteur) dans des combats plus sombres. Premier visage SF de Tôei, Ishinomori chapeaute divers projets cinématographiques avant que son style, imprégné de *tokusatsu*, l'amène à se spécialiser dans les séries *live*, en commençant par *Kamen Rider* (1971). Tôei fonde alors ses espoirs animés sur un *mangaka* qui voit les choses en grand ! •

IMPACT 2 : MAZINGER Z



En adaptant *Mazinger Z* de Gô Nagai en 1972, Tôei modernise le thème du robot géant en offrant aux jeunes téléspectateurs un protagoniste caractériel et un *mecha* piloté de l'intérieur ! Dès lors, le héros et la machine deviennent une seule entité et les bambins sont davantage impliqués dans l'action. Malgré sa grande popularité, *Tetsujin 28-Go* semble bien derrière, tout comme *Astroganga* (1972) de Knack Production, aux concepts de l'absorption du héros et du robot prolixe assez douteux. Allégorie d'une puissance industrielle qui croît exponentiellement pendant les trente glorieuses, le Mazinger Z offre aux Japonais une bonne dose de confiance nationale, surtout qu'il fait écho à leur armée exclusivement destinée à la défense du territoire. Le robot devient un vrai super-héros ! Avec une génétique artistique liée aux œuvres *tokusatsu*, le gigantisme et le monstre de la semaine à abattre rappellent aussitôt les séries comme *Ultra Q* ou *Ultraman*, et par extension, la saga *Godzilla*. Le Japon entretient un lien toujours plus fort avec ses géants imaginaires, et justement, l'année d'après, Godzilla combat son pendant mécanique : Mechagodzilla !

Bien que manichéenne, *Mazinger Z* est une très bonne série à la formule percutante, qui permet à Tôei de réutiliser des scènes entières d'un épisode à l'autre, comme la célèbre sortie du robot par la piscine. Impossible pour Tôei d'arrêter l'exploitation de cette mine d'or après le combat final entre Koji Kabuto et l'infâme Dr Hell, ce mégalomane qui a éprouvé notre héros avec ses nombreuses machines ! C'est alors qu'un nouvel ennemi survient au dernier épisode : le peuple Mykene, qui revendique la propriété de la planète. Dans un combat désespéré, Mazinger Z est sauvé par… Great Mazinger, un robot encore plus puissant !



Great Mazinger est diffusée dans la continuité de son aînée (la non-rupture d'une saison à l'autre, une nouvelle spécialité de Tôei), et la « Mazinger Family » s'étend toujours plus ! Créée en collaboration avec Gô Nagai, qui signe en *cross media* le manga, *Great Mazinger* consolide ce que les fans appelleront le « Tôeizinger », soit la version édulcorée par le studio Tôei de l'œuvre (ultraviolente) de Gô Nagai. Conscient qu'il faille passer par la case « grand public » pour propager son univers à la TV (et même au cinéma), le *mangaka* joue sur les deux tableaux, au point de s'impliquer dans les concepts et de proposer des *chara designs*. Mais ces derniers ne sont jamais retenus, comme il l'explique avec une certaine amertume.

L'ère du Super Robot

Avec son rythme effréné, ses couleurs vives et ses combats ambitieux pour une série hebdomadaire, *Mazinger Z* crée une nouvelle tendance, que les fans appelleront plus tard « Super Robot »[2]. Chez Tôei, Gô Nagai est le nouveau roi de la SF. Dès 1973, son manga *Getter Robo*, co-créé avec son élève Ken Ishikawa, est adapté. La charte graphique est la même, mais cette fois, trois pilotes assemblent leurs aéronefs pour créer un robot géant. Ce dernier peut alors changer de forme afin de s'adapter aux situations. Bien que parfaitement conçue pour vendre du plastique transformable, la série est surtout excellente dans son genre, brillant par ses personnages touchants et des combats plus variés.

En 1975, *Goldorak* est tel un chant du cygne pour le Tôeizinger. Cette série part d'un superbe postulat galactique (regardez le film pilote *La Guerre des soucoupes volantes*) pour finalement être rattachée sans vergogne à l'univers *Mazinger*. Si le titre est techniquement très bon (avec de sublimes *designs* de Kazuo Komatsubara et Shingo Araki), il n'emballe pas le public nippon, déçu de voir le célèbre Koji Kabuto relégué au second plan.

Le concept des séries avec des robots colorés passerait-il de mode ? Non, il doit juste évoluer ! La même année, *Brave Raideen* de Yoshiyuki Tomino et Tadao Nagahama se veut bien plus percutant que *Goldorak* ! Si cette série originale comporte une structure répétitive inhérente au sous-genre, elle a le mérite d'être bien plus dynamique et acharnée. Surtout, elle est la première à instaurer des origines mystiques au robot-titre. C'est le jeune studio Sunrise (créé par des transfuges de Mushi) qui propose ce programme à l'ambiance étrange.

Devenu un véritable rouleau compresseur pop-culturel, Tôei externalise de plus en plus ses productions. Le studio travaille alors avec Sunrise sur trois nouvelles séries de robots : *Combattler V*, *Voltes V* et *Daimos*. C'est Nagahama qui se charge de cette « Robot

Mazinger Z (1972) © Dynamic Planning · Toei Animation
Yamato (1974) © Yoshinobu Nishizaki
Albator (1978) © 1978 Tôei Animation Co, Ltd.

« MAZINGER Z EST UNE TRÈS BONNE SÉRIE À LA FORMULE PERCUTANTE ET PERMET À TÔEI DE RÉUTILISER DES SCÈNES ENTIÈRES D'UN ÉPISODE À L'AUTRE. »

Romance Trilogy », dont la particularité est d'être plus axée sur les sentiments des personnages. Progressivement, le Super Robot place le drame humain au centre de ces combats colossaux. C'est le cas des improbables (et géniales) *Zambot 3* et *Daitarn 3* du studio Sunrise, où Yoshiyuki Tomino brise peu à peu les codes afin de cibler un public plus mature.•

IMPACT 3 : YAMATO

Alors que les robots géants se bousculent au portillon pour défendre la Terre, un vaisseau spatial part seul dans l'espace pour la sauver ! En 1974, le nouveau tsunami SF se nomme *Space Battleship Yamato* ! Cette courte série (pour l'époque) de 26 épisodes narre le voyage intergalactique d'un équipage dans le célèbre navire de guerre, reconverti en puissant spationef. Le voyage, voici ce qui fait vibrer le co-créateur Leiji Matsumoto (persuadé que l'homme devra un jour quitter sa planète meurtrie). Mais ce concept impose un véritable défi technique : le développement de nouveaux environnements à chaque épisode ! Malgré l'absence de robot géant ou de personnage iconique surpuissant, ce *Star Trek* japonais est un véritable phénomène qui lance la conquête des étoiles par le prisme du celluloïd !
Si le succès télévisuel est important (partagé avec Heidi), c'est le premier film récapitulatif de 1977 qui amplifie la donne ! Producteur et co-auteur, Yoshinobu Nishizaki a la bonne idée de mobiliser les fans afin de propager la bonne promotion du long métrage via le bouche à oreille, la radio ou les magazines. Nous sommes alors dans la première manifestation *otaku* significative ! Le film cartonne au box-office, entraînant quatre autres suites à succès ! Leiji Matsumoto devient une nouvelle coqueluche SF de Tôei, surtout que le mangaka est également très impliqué dans les adaptations de ses œuvres. À travers ses séries et mangas, l'amoureux de musique classique et de cinéma qu'est Matsumoto développe des univers alternatifs interconnectés en surfant sur différents genres. Ses histoires futuristes sont alors hantées par le spectre de la guerre (ici aussi) et par des problématiques sociales qui font écho à celles du monde réel.

L'ère du space opera

En 1978, Matsumoto inonde les petits écrans nippons avec de nombreuses séries, comme les indispensables *Galaxy Express 999* et *Albator 78*, ou encore son adaptation spatiale de *La Pérégrination vers l'Ouest* : *Starzinger* !
Et contrairement aux adaptations des œuvres de Gô Nagai, ces séries ne sont pas des versions dulcifiées des bandes dessinées, mais de véritables prolongements d'univers ! Le réalisateur Rintarô signe même une fin à Albator, qui en était dépourvue dans le manga ! Le *space opera* éclipse peu à peu les *mecha* colorés, *Albator 78* étant suivie par les charismatiques *Capitaine Flam*, *Cobra* ou *Ulysse 31*. Mais si les fans ont désormais la tête dans les étoiles, pourquoi ne pas y envoyer… des robots ? •

1. Tezuka a refusé la demande de Kubrick de devenir le directeur artistique du film, le *mangaka* étant pieds et mains liés à la production de ses mangas et séries TV.
2. Les termes « *Super Robot* » et « *Real Robot* » viennent de la franchise de jeux *Super Robot Taisen*, qui a démarré en 1991.

GUNDAM – TOMINO
FUTUR RÉALISTE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Venu en France afin de fêter les 40 ans de Gundam, le créateur Yoshiyuki Tomino a montré au public français combien il désirait que sa saga soit davantage connue à travers le monde. C'est donc avec une réelle envie de partage qu'il a répondu à nos questions ! Et pour agrémenter cette interview, nous vous proposons de continuer ce dossier avec son portrait !

Diplômé en art, Yoshiyuki Tomino intègre le studio Mushi Production à l'âge de 23 ans, en 1963. Il signe alors de nombreux storyboards d'*Astro Boy*. Tout comme Rintarô ou Gisaburô Sugi, il apprend les rouages des productions hebdomadaires et devient un véritable faiseur de l'animation, qui dilue son style au service de la narration.

IMPACT 4 : GUNDAM

En 1972, Yoshiyuki Tomino réalise sa première série : *Umi no Triton*, qui brille autant par sa douceur que par sa noirceur. Après avoir signé quelques storyboards (notamment pour *Heidi*), il embrasse une carrière dans la mise en scène et se spécialise dans les séries de « Super Robot » ! Ainsi modernise-t-il progressivement ce mouvement popularisé par Gô Nagai, apportant une dimension dramatique importante, notamment dans *Zambot 3*. Le dernier épisode de la série est sans concession avec les héros, en plus d'amener l'immense robot dans l'espace. Le coup d'éclat arrive en 1979 lorsqu'il crée *Mobile Suit Gundam* ! L'histoire dépeint le conflit entre la fédération terrienne et les colons spatiaux en mal d'indépendance. La guerre prend ici une résonance d'autant plus

Mobile Suit Gundam (1979) © Sôtsu · Sunrise

« AVEC SON HISTOIRE MATURE, GUNDAM EMBRASSE DES THÈMES COMPLEXES, JUSQU'À TRAITER DU TRANSHUMANISME ! »

violente qu'elle semble réelle. En effet, la série propose un contexte politique, économique et social réaliste ! Ici, les robots ne sont plus que des machines de mort dans les mains de soldats, et les idées technologiques sont plus pragmatiques que fantasmées ! Et avec son histoire mature, *Gundam* embrasse des thèmes complexes, jusqu'à traiter du transhumanisme !
Si Tomino doit en premier lieu faire avec les automatismes du sous-genre (le père du héros a conçu un appareil puissant…), il s'écarte progressivement du *formula show* pour développer une trame feuilletonnante. Que de chamboulements qui font que le public n'est clairement pas prêt, conduisant à un audimat désastreux, au point de précipiter la fin. Heureusement, les maquettes de Bandai (Gunpla) cartonnent ! Un nouveau modèle économique se profile alors. La série est ensuite remontée dans une trilogie cinéma qui s'offre une conclusion épique, et c'est le succès ! Et alors que les magnétoscopes se démocratisent, les *otakus* commencent à éplucher les *anime* et à glorifier des artistes comme le *character designer* Yasuhiko Yoshikazu.

Le nouveau maître de la SF

Tomino s'engouffre dans la brèche qu'il vient de créer, se spécialisant dans les histoires que l'on nommera plus tard « Real Robot ». Malgré les grandes qualités des séries comme *Space Runaway Ideon*, à l'importante dimension spirituelle, ou *Aura Battle Dunbine*, qui lie robots géants et *fantasy* douze ans avant *Escaflowne*, les demandes des fans incitent Tomino à replonger dans son univers phare. En 1985, il réalise la suite *Zeta Gundam*, puis *Gundam ZZ* l'année d'après, et il

conclut en beauté sa trilogie TV en 1988 avec l'ambitieux film cinéma *Char Contre-Attaque*. Par la suite, il réalise le long métrage *Gundam F91*, qui souffre d'être un concept manqué de série, puis il s'attèle à la série *Victory Gundam*. Dans les années 1990, Sunrise crée de nombreuses séries labellisées *Gundam*, sans aucun lien avec « l'Universal Century », initié par Tomino.
Connu pour être un auteur qui écrit au gré de ses humeurs, Tomino conçoit des œuvres hétéroclites. Le plus bel exemple étant sans nul doute l'improbable écart de style entre le final dramatique de *Gundam Zeta* et la légèreté de *Gundam ZZ*, qui s'y connecte directement. Aussi, Tomino signe-t-il de nombreux romans et mangas qui lui permettent d'étendre ses univers.

À travers ses œuvres, il s'ouvre au monde qui nous entoure (et il est flatté quand vous lui dites), au point qu'il déteste la « *culture mascotte et les publicités animées qui détériorent notre capacité à réfléchir à propos de la réalité* ». C'est pourquoi il dénonce systématiquement l'absurdité de la guerre. Par extension, il blâme les adultes, ces décisionnaires qui perpétuent les erreurs du passé. Ses héros adolescents deviennent ainsi la relève positive, comme dans sa dernière série : *Gundam Reconguista in G*, qu'il remonte cette année en films cinéma.

L'ère des Real Robots

L'après-*Gundam* éclipse peu à peu le « Super Robot » et le *space opera* classique, au point que Leiji Matsumoto et Gô Nagai s'effacent progressivement des productions animées. Si Matsumoto regrette cette période de creux, Gô Nagai avoue avoir tenté de faire du « Real Robot », en vain, se décidant finalement d'explorer d'autres genres, pour notre plus grand plaisir !
La SF animée des années 1980 est donc dominée par les robots dans l'espace. Sunrise exploite le filon à fond, que ce soit avec les œuvres de Tomino, mais aussi avec celles de Ryôsuke Takahashi, à qui l'on doit *Dougram*, *Gallient* (deux superbes séries qui surfent respectivement sur *Gundam* et *Dunbine*), ou surtout la passionnante saga *Votoms* ! Les autres studios s'immergent dans les étoiles, Tôei conçoit sa trilogie *J9* (*Braiger*, *Baxinger* et *Sasuraiger*) dont l'ADN du Super Robot se mêle habilement à cette nouvelle tendance, et *Macross* (Tatsunoko, Studio Nue) de Shôji Kawamori s'impose comme une alternative romantique et musicale.
Dans les années 1980-90, alors que *Dragon Ball* est roi, la science-fiction se dirige vers des médias destinés à des publics plus matures : le cinéma et les OAV. Malgré tout, Sunrise ne cesse d'imposer sa licence identitaire aux téléspectateurs, au point que la production des séries *Gundam* s'accélère à l'aube du XXIe siècle. •

ENTRETIEN AVEC YOSHIYUKI TOMINO

Savez-vous que vos œuvres ont longtemps été indisponibles en France ?
Oui. Je ne m'occupe pas de la distribution, mais je regrette que Sunrise n'ait pas fait d'effort pour déployer l'univers *Gundam* à l'international. Depuis une dizaine d'années, ça a heureusement changé.

En termes de mise en scène, quelle est la touche Tomino ?
Je ne pense pas avoir de style établi, dur et carré. Je pense qu'il est normal. En fait, mon imagination visuelle est moins forte que ce qu'on peut trouver ailleurs. À la rigueur, si vous voulez que je vous donne une inspiration, il faudrait chercher dans le cinéma de Federico Fellini. J'aimerais avoir ce style de mise en scène.

Pouvez-vous nous expliquer pourquoi vous revenez souvent sur vos œuvres à travers les romans et les films récapitulatifs ?
J'ai longtemps pensé que je pouvais devenir romancier, c'est pourquoi je me suis dirigé vers l'écriture. Mais pour être honnête, cela fait une dizaine d'années que je me suis rendu compte que je n'en avais pas l'étoffe (*rires*). Et si je suis revenu sur ces séries en roman, c'est parce que j'avais beau avoir conçu le concept et l'histoire de ces séries, j'étais dans un système où il n'était pas possible d'avoir les droits d'auteur et de diffusion.
Avec les romans *Gundam*, je voulais que les gens sachent que j'étais le créateur. Pour ce faire, il fallait qu'il y ait le titre imprimé en grandes lettres avec mon nom sur la couverture. Si je ne les avais pas écrits, l'association n'aurait pas été faite. Mais j'ai réussi, car désormais il y a un consensus : Tomino c'est *Gundam*, et *Gundam* c'est Tomino !

Vous aviez peur d'une perte d'identité ?
D'un point de vue légal, c'est le cas, je ne suis pas le créateur. Mais pour que ce soit le cas d'un point de vue social, il fallait rallier les fans.
Je vais revenir sur un point pour être clair : si j'écris un manga ou un roman et que je l'adapte en dessin animé, j'ai les droits d'auteur. En revanche, si je fais une série originale pour la télévision, alors la structure financière, entre la production et les sponsors, fait que je ne peux pas les avoir.

C'est pour ça que Sunrise a créé Hajime Yatate…
Effectivement, Hajime Yatate est une personne fictive qui a été créée parce que, dans le droit d'auteur international, il faut qu'il y ait une personne qui ait le statut d'auteur. Sunrise s'en sert pour simplifier l'aspect financier en concentrant les droits d'auteur, et pour que personne ne puisse prendre le contrôle des titres. Donc, même si ce personnage n'existe pas, il a quand même un statut légal qui lui donne des droits que je n'ai pas. En fait, je suis un freelance, c'est pourquoi la connexion entre mon nom et *Gundam* ne s'est pas faite naturellement.

Quelle est votre implication dans les titres *Gundam* qui ne sont pas conçus par vous ?
En termes d'édition littéraire, il y a un lien direct. Comme j'ai forcé l'association du nom Tomino à *Gundam* en créant les premiers romans, je suis lié aux livres qui sortent en tant que créateur originel.
Pour les *anime*, je n'ai pas de lien, et on ne me soumet même pas les projets. Mais comme j'ai désormais le statut social, il y a quand même des droits qui me reviennent sans que je ne m'implique. C'est le genre de situation que les freelances essayent d'avoir afin de survivre. Cela permet d'avoir une structure financière qui vous suit tout au long de votre carrière. D'un point de vue business, c'est bien qu'il ait plusieurs séries pour ouvrir le cœur de cible. Mais d'un point de vue de l'auteur, j'aimerais faire évoluer le concept philosophique de *Gundam*.

Dans les années 1970, vous avez fait évoluer la science-fiction dans l'animation japonaise. Quel était votre état d'esprit, à l'époque ?
Les dessins animés de robots ciblaient principalement les enfants qui avaient jusqu'à 10 ans. Je voulais faire bouger les choses, que les séries soient plus cinématographiques et réalistes. Je voulais qu'elles puissent cibler les jeunes adultes jusqu'à 20 ans. Pour réaliser cette démarche avec *Gundam*, mon plus gros souci était que les distributeurs de jouets ne voulaient pas me suivre. Heureusement, j'ai pu faire un partenariat avec Bandai.
Aussi, je pense que *Star Wars* et *Gundam* ont été conçus à peu près à la même période. C'est un grand regret pour moi de ne pas avoir sorti ma série plus tôt et de n'avoir pu être avant-gardiste. C'est humiliant et frustrant, surtout que George Lucas est plus jeune (*rires*) !

Dans votre œuvre, vous oscillez souvent entre des séries sombres ou plus légères. Y a-t-il une sorte de cycle créatif ?
Évidemment, la vie évolue et les changements mentaux affectent l'approche des projets. Mais il y a quelque chose de plus simple qui explique ces cycles : la conscience professionnelle. J'ai un besoin de toucher tous les publics, que ce soient des enfants ou des adultes, avec des œuvres plus sombres ou joyeuses. Ça offre un travail plus diversifié. *Reconguista in G* est d'ailleurs une série faite pour les enfants. Si elle peut paraître incompréhensible pour les fans de *Gundam*, c'est parce que je ne l'ai pas créée pour en faire du *Gundam*.

Vous avez fortement contribué à la création de la culture *otaku*. Et alors qu'elle est mal vue au Japon, quel est votre regard sur la situation ?
Je n'ai pas vraiment de jugement sur la culture *otaku*. Je n'arrive pas à dire si elle est bonne ou mauvaise. Je vois ça comme un grand mouvement de fans avec des vagues successives.
Par contre, j'ai un réel sentiment de défaite concernant cette culture, car je n'ai pas pu créer le mouvement suivant.
En tout cas, si dans ma jeunesse il y avait eu l'engouement pour le *cosplay*, je pense que j'en aurais fait. Il y a quelque chose que je comprends et qui me plaît. Après tout, en Europe il y a cette culture du carnaval et du déguisement qui a toujours été très forte dans son histoire. Pour moi, le *cosplay* et le carnaval sont similaires.

Vous êtes connu pour tuer beaucoup de personnages. Pour certains scénaristes, ce serait une facilité. Qu'en pensez-vous ?
La guerre structure souvent mes histoires, ce qui implique qu'il y a des morts. Je n'ai jamais tué par hobby ou par plaisir. En revanche, il m'est arrivé de tuer par envie, et d'autres fois c'était à cause de la pression externe, au niveau de la production. •

Propos de Yoshiyuki Tomino recueillis par Philippe Bunel et Ilyes Rahmani. Nous remercions monsieur Tomino pour sa bonne humeur, ainsi que Japan Expo, l'équipe de Game of Com et l'ange Odori.

Photo : Philippe Bunel
Neon Genesis Evangelion © GAINAX · Khara/Project Eva • TV Tokyo
La Mélancolie de Haruhi Suzumiya ©Nagaru Tanigawa/Noizi ito/a member of SOS

GÉNÉRATIONS OTAKU
FUTUR POP CULTUREL

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Le vent a tourné ! À partir des années 1990, une toute nouvelle génération d'artistes reconfigure le marché de l'animation, sans pour autant oublier un héritage culturel puissant. Il faut dire que les œuvres de Tomino, Matsumoto ou Gô Nagai sont toujours présentes dans les mémoires créatives…

Produite par le studio Gainax, connu pour être composé d'*otaku* assumés, la série *Neon Genesis Evangelion* traumatise les fans d'animation en 1995. Dans cette série où des robots colossaux affrontent des monstres hétéroclites, l'histoire s'oriente progressivement vers le récit syncrétique.

IMPACT 5 : EVANGELION

Mais là où le réalisateur Hideaki Anno frappe fort, c'est dans le développement psychologique des personnages, un point qui touche en profondeur les *otaku*.
Véritable bouillon de références, *Evangelion* s'inspire, entre autres, de la dimension apocalyptique de *Devilman* ou *Nausicaä*, elle reprend le concept de l'ado pubère mal dans sa peau, cher à la saga *Gundam*, et rappelle fortement la galerie de personnages et le robot d'Ideon. Après la diffusion de la série, les histoires de *mecha* sur fond de mysticisme deviennent légion. Le studio Bones s'offre un copier-coller aussi luxueux que douteux avec *Rahxephon*, et même les pionniers Tomino et Takahashi se prêtent au jeu avec respectivement *Brain Powered* et *Gasaraki*. Encore de nos jours, *Kuromokuro* ou même *Darling in the Franxx* ne peuvent ignorer cet ADN. Nous ne comptons plus les références directes dans de nombreuses séries qui reprennent des plans ou des scènes entières. Quant à Asuka, Rei, Misato et Shinji, ils deviennent des modèles caractériels, encore exploités de nos jours. Le fan s'identifie et s'attache désormais fermement aux personnages. C'est alors qu'une excentrique amoureuse des ovnis vient cristalliser cette relation… •

IMPACT 6 : HARUHI SUZUMIYA

Dans les années 2000, Kyoto Animation (lire p. 138) prend son envol en adaptant des *visual novels* et des *light novels*, comme *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya* de Nagaru Tanigawa. Cette série de 2006 propose un mélange improbable de scènes légères du quotidien et de science-fiction. Ainsi touche-t-elle les *otakus* du nouveau millénaire, surtout que les références pop culturelles sont légion (coucou *Yamato*) ! Impliquant le téléspectateur via une diffusion désordonnée ou une approche SF méta, l'équipe de réalisation implique intimement les téléspectateurs de la génération *do it yourself* ! L'immense succès de la série popularise le concept de l'adaptation de romans, en plus de généraliser la tendance « *moe* », qui s'immisçait depuis quelques années.
Après les robots et les cyborgs, les colosses mécaniques, l'exploration spatiale, les machines militaires, les combats mystiques ou les voyages dans le temps, qu'est-ce qui va chambouler notre cœur de fans ? Et pendant que les années 2010 se pavanent dans le recyclage d'anciennes licences ou les adaptations à la fidélité religieuse, interrogeons-nous sur ce que sera le prochain messie animé. Sera-t-il encore lié à notre chère science-fiction ? •

WEATHERING WITH YOU

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

[PAR STÉPHANIE AH-FA]

***Weathering with You*, la dernière œuvre du réalisateur Makoto Shinkai, sorti le 19 juillet, est probablement le film le plus attendu de cet été par les amoureux d'animation. Après les superbes *Enfants de la Mer*, *Ride Your Wave* et *Promare*, on peut dorénavant affirmer que le cru estival de 2019 est une belle réussite !**

EN BREF

Le pari est réussi pour Makoto Shinkai qui nous dévoile une fois de plus son talent et toute la sensibilité de son art.

Titre original : *Tenki no Ko*
Durée : 112 min
Date de sortie : 19 juillet 2019
Auteur original : Makoto Shinkai
Réalisation : Makoto Shinkai
Scénario : Makoto Shinkai
Character design : Masayoshi Tanaka
Musique : RADWIMPS
Studio : CoMix Wave Films
Distribution : Toho

Pour l'instant aucune date n'a été annoncée en France, mais on se doute que cela ne saurait tarder vu le succès phénoménal et planétaire de *Your Name.* qui est devenu le deuxième plus gros succès en animation japonaise après *Le Voyage de Chihiro.*

NOUVELLE VIE

Weathering with you suit l'histoire de Hodaka, un jeune fugueur de 16 ans. Il quitte son île isolée pour aller rejoindre la capitale qui subit une période de pluie particulièrement longue. Malheureusement, la vie tokyoïte s'avère difficile et ses économies s'épuisent rapidement. Recueilli par Keisuke Suga, un homme qu'il a rencontré lors de son trajet en bateau, il finit par travailler avec lui et son amie Natsumi pour un magazine spécialisé en faits divers occultes. C'est alors qu'il rencontre Hina Amano, une jeune fille qui, grâce à ses prières, arrive à arrêter la pluie et faire apparaître le beau temps pour quelques heures. Ils commencent alors un business pour mettre à profit les compétences de Hina, mais d'aussi grands pouvoirs peuvent avoir également de lourdes conséquences.

UNE TECHNIQUE IRRÉPROCHABLE

Visuellement, c'est magnifique. On retrouve l'esthétisme et la mélancolie omniprésente des œuvres de Shinkai, à l'image de *Garden of Words* et *Your Name.* Les effets de lumière sont mordants de réalisme, que ce soient les néons de la mégalopole ou les rayons de soleil qui se reflètent dans les flaques d'eau sur l'asphalte et sur les *buildings* alentour. Les paysages urbains sont à couper le souffle, détaillés et vivants. La météo occupe une place prépondérante dans le film, presque un protagoniste à part entière tant elle influe sur l'action et apporte un solide contexte. Les personnages se retrouvent une fois de plus dans le quartier de Tokyo qu'affectionne le réalisateur, à savoir Shinjuku qu'on avait déjà pu voir dans *Garden of Words* avec son parc Shinjuku Gyoen, ainsi que dans *Your Name.*, notamment autour de l'escalier où se retrouvent Taki et Mitsuha. Shinkai et son équipe ont en effet consacré près de deux mois à faire des repérages dans la ville et dans la baie de Tokyo afin de recréer les décors avec un maximum de réalisme. Fait rarissime, de nombreuses franchises et magasins du quartier sont représentés sous leurs vrais noms et logos, ce qui ajoute une touche d'authenticité supplémentaire.

LA RECETTE DU SUCCÈS

Impossible pour *Weathering with You* de ne pas subir la comparaison avec le mastodonte qu'a été *Your Name.* au box-office japonais et mondial. Ils sont certes assez similaires sur la forme mais légèrement différents sur le fond. À l'image de son précédent film, la trame de départ est somme toute assez classique mais une fois de plus, la dimension fantastique apporte de la magie aux scènes du quotidien et approfondit l'histoire. Le réalisateur applique scrupuleusement la même recette de base qui avait fait le succès de son précédent film, à savoir une histoire d'amour naissante entre deux adolescents, qui doivent se plonger dans une dimension mystique et faire face à des adultes sceptiques pour être ensemble. Le ton, bien que léger en apparence, laisse cependant deviner le mal-être, le poids des responsabilités et les situations dangereuses

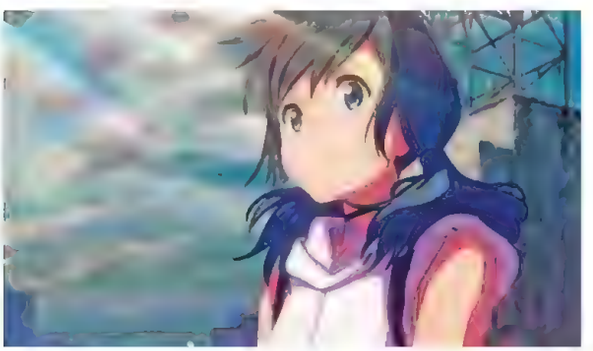
© Toho

dans lesquelles se retrouvent les personnages. On regrette juste le manque d'approfondissement de certaines histoires secondaires concernant notamment Suga ou Natsumi. Et si les éléments et le climat jouent une part importante de l'intrigue, c'est qu'on peut y retrouver une notion écologique qui n'est pas pour autant complètement pessimiste et alarmiste, malgré des humains impuissants face à la force de la nature.

ÉQUIPE À LA HAUTEUR DE L'ENJEU

Makoto Shinkai a préféré jouer la sécurité avec un film magnifique mais peu innovant par sa non-prise de risque. Pour autant, malgré la pression due au succès de son œuvre précédente, il voulait clairement se faire plaisir. Le réalisateur étant un admirateur de l'écrivain Haruki Murakami, on peut noter un hommage (inconscient selon lui[1]) à l'œuvre *Kafka sur le rivage* lorsqu'on voit apparaître des poissons tombant du ciel. Il s'offre même le luxe d'inclure quelques *easter eggs*, qui auront de quoi ravir les fans du réalisateur. Pour créer son film, il a de nouveau fait appel à Masayoshi Tanaka au *character design* et Hiroshi Takiguchi à la direction artistique avec qui il avait déjà travaillé auparavant sur *Your Name.* et *Garden of Words*. Atsushi Tamura est le directeur de l'animation, rôle qu'il avait déjà endossé sur des *anime Gundam*. La musique est à nouveau confiée au groupe RADWIMPS qui avait grandement participé au succès de *Your Name*. Une fois de plus, la bande-son ne déçoit pas et est parfaitement adaptée aux images, que ce soit pour les BGM ou les morceaux chantés par Yojirô Noda. Certaines chansons sont interprétées en duo avec la chanteuse Toko Miura qui a été choisie après une rude sélection qui a duré un an. Le seul petit hic que l'on pourrait peut-être soulever est une certaine similitude avec le film précédent : des mélodies aux effets saccadés. Mais après tout, cela fonctionne, alors pourquoi s'en priver tant que ça fait mouche. D'autant que Shinkai se savait attendu au tournant par les fans et les critiques. De nombreux sponsors misent déjà sur le succès du film, à l'exemple de SoftBank qui y a même son célèbre shiba-inu blanc en *cameo*, ainsi que la marque Uniqlo qui s'offre une collection de T-shirts à l'effigie de *Your Name.* et *Weathering with You*. Pour générer un maximum de recettes, le CD de RADWIMPS est sorti simultanément avec le film, qui peut se targuer d'avoir déjà généré plus de 8 millions de yens en un mois d'exploitation et de maintenir sa place de 1er au box-office avec déjà plus de 6 millions de spectateurs. •

> « Malgré la pression due au succès de son œuvre précédente, Makoto Shinkai voulait clairement se faire plaisir. »



1 Japan Times

POPCORN

IMPORT

POKÉMON MEWTWO STRIKES BACK EVOLUTION

UN TIENS VAUT MEW QUE MEWTWO TU L'AURAS

[PAR **STÉPHANIE AH-FA**]

En 1998 sortait sur les écrans le premier film issu de la franchise Pokémon : *Mewtwo contre-attaque*, réalisant un carton à l'échelle mondiale et encore aujourd'hui le plus gros succès aux box-offices américain et français pour un film d'animation japonais. Voilà que deux décennies plus tard, sort le remake en 3D intitulé *Pokémon Mewtwo Strikes Back Evolution*, le 12 juillet 2019 au Japon.

EN BREF

Immanquable pour les très gros fans nostalgiques ou les novices de *Pokémon*.

Titre original : *Mewtwo no Gyakushū Evolution*

Durée : 98 min

Date de sortie : 12 juillet 2019

Auteur original : Satoshi Tajiri

Réalisation : Kunihiko Yuyama et Motonori Sakakibara

Scénario : Takeshi Shûdo

Musique : Shinji Miyazaki

Studio : OLM Digital

Distribution : Toho

La dernière fois qu'on a vu le mot *Evolution* ajouté à un titre de franchise, cela n'avait rien apporté de bon (on se souvient tous du carnage fait à *Dragon Ball*). Fort heureusement, aucun risque n'a été pris de ce côté car il ne s'agit pas d'une ré-adaptation mais bien d'un *remake* quasi à l'identique du film que l'on connaît bien.

DÉPOUSSIÉRAGE

Avec la quasi-totalité des plans du film similaire à l'original, quelques légères modifications vestimentaires de certains, la seule vraie différence est le relooking en 3D de Sacha et des Pokémon. Le studio OLM Digital a travaillé en partenariat avec le studio américain Sprite Animation Studio pour modéliser les Pokémon et les personnages selon leur look du début de la série et des premiers films. Au niveau des effets spéciaux, les décors et les paysages sont plutôt bien réalisés, cependant pas au niveau des modélisations qu'on peut trouver dans les films *live* actuels. Il est vrai que les effets de lumière apportent une profondeur par rapport à l'*anime* en 2D mais malgré de belles textures sur les Pokémon (les écailles de Leviathor, la peau reptilienne de Dracaufeu), ce n'est pas comparable avec le réalisme de *Détective Pikachu* et de son Pikachu au poil brillant et soyeux.

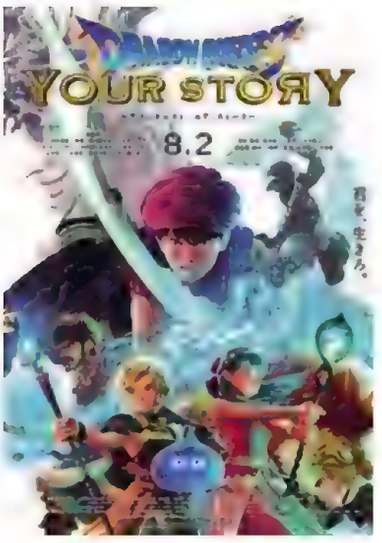
UNE AFFAIRE QUI ROULE

Voilà déjà plus de vingt ans que les Pokémon sont arrivés dans nos vies, du simple jeu de Game Boy à la série *anime* constituée actuellement de 22 saisons, sans oublier le jeu de smartphone *Pokémon GO* qui nous accompagne au quotidien et à tout instant de la journée. L'industrie de Pokémon est une énorme machine que rien n'arrête et qui est vouée à durer encore de nombreuses années. La question de l'intérêt du *remake* 3D se pose donc. Bien sûr la nostalgie joue pour ceux qui connaissent le film et il n'est pas désagréable de revoir un film qu'on connaît sous une autre facette. Mais il s'agit aussi de faire découvrir ce monument du box-office aux plus jeunes qui ne l'auraient pas connu lors de sa sortie en 1998 ou vu plus tard en DVD. C'est un peu comme se demander l'intérêt du *remake* du *Roi Lion*. Le film s'en sort d'ailleurs très bien. Il arrive en deuxième et troisième positions lors de ses deux premières semaines d'exploitation. Un concours de dessin avait même été organisé avant la sortie et les gagnants ont été présentés au générique de fin. La chanson de fin « *Kaze to Issho ni* » est interprétée par le duo de la chanteuse d'origine Sachiko Kobayashi et Shoko Nakagawa (dite Shokotan). Attirer le jeune public justifie peut-être le choix d'une chanson de Rita Ora pour le clip de promotion du film sur la chaîne YouTube officielle. En tout cas, cela a sûrement plu à la chanteuse, elle-même fan de la franchise et ayant joué dans *Détective Pikachu*. •

©Nintendo/Creatures/GAME FREAK/TV Tokyo/ShoPro/JR Kikaku
©Pokémon ©1998-2019 Pikachu Project
©2019 Pokémon. ©1995-2019 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

POPCORN

IMPORT



DRAGON QUEST YOUR STORY

DE LA JOIE À LA DÉCEPTION

[par Stéphanie AH-FA]

Annoncé en début d'année à la télévision NTV par le créateur du jeu RPG *Dragon Quest* Yûji Horii, le film *Dragon Quest Your Story* est une adaptation du cinquième titre de la franchise à succès de (Square)Enix : *La Fiancée céleste*, sorti sur Super Famicom en 1992 et en France uniquement sur 3DS en 2009.

EN BREF

Un joli film d'aventure mais pas à la hauteur des attentes pour les fans de *Dragon Quest*.

Durée : 103 min

Date de sortie : 2 août 2019

Auteur original : Yûji Horii

Réalisation : Takashi Yamazaki, Ryûichi Yagi et Makoto Hanafusa

Scénario : Takashi Yamazaki

Musique : Kôichi Sugiyama

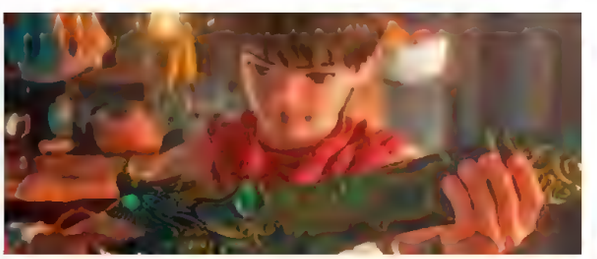
Studios : Shirogumi et Robot Communications

Distribution : Toho

L'histoire suit le destin de Ryuka sur près d'une trentaine d'années. Tout commence par son enfance qu'il passe avec son père Petros, leur ami Sancho et son Smilodon de compagnie appelé Gere-Gere (à prononcer Guéré-Guéré). À la suite de la mort de son père face au Nécromancien Mildrath, Ryuka est réduit en esclavage pendant dix ans avec Prince Harry. Après son évasion, il s'embarque dans une aventure avec ses compagnons à la recherche de sa mère mais aussi en quête du Héros et de l'Épée Légendaire qui leur permettraient de sauver leur monde des ténèbres qui l'envahissent peu à peu.

SPEEDRUN

Difficile de condenser l'équivalent de plusieurs dizaines voire centaines d'heures de jeu dans un film d'une heure quarante-cinq. Vu la quantité de personnages de *Dragon Quest V*, la production a procédé à quelques modifications, notamment en changeant le méchant et en réduisant le nombre de protagonistes que le héros rencontre. Takashi Yamazaki, Ryûichi Yagi et Makoto Hanafusa qui ont, tous les trois, travaillé sur *Stand By Me Doraemon*, sont en charge de la réalisation. La narration est bien rythmée même si elle progresse très rapidement pour essayer de rassembler les nombreuses péripéties. Les effets spéciaux sont beaux, les mouvements fluides, les combats



dynamiques, les décors variés, les détails apportés aux expressions faciales et caractéristiques physiques des personnages nombreux. On retrouve plusieurs monstres du bestiaire classique de *Dragon Quest*, notamment la célèbre mascotte, un Gluant qui accompagne le héros. La musique originale du jeu composée par Kôichi Sugiyama est réutilisée pour le film et apporte du grandiose à de nombreuses scènes.

LE GROS « MAIS »

À la sortie des *trailers*, certains adeptes de la franchise avaient déjà été déçus du parti pris de la production de se détacher du *character design* du jeu créé par Akira Toriyama. Ce n'est guère mieux depuis la sortie du film en salle car depuis, l'avis des spectateurs est divisé. Bien qu'il faille reconnaître la qualité visuelle du film, beaucoup de fans du jeu n'ont pas apprécié le twist final qui, il faut l'admettre, tombe complètement comme un cheveu sur la soupe. Ce qui se voulait être un retournement de situation audacieux et porteur de message de la part de la production s'avère en fin de compte assez bancal, maladroit, casse le rythme du film à un moment crucial et peut potentiellement faire décrocher le spectateur de l'intrigue. Sans dénaturer l'œuvre originale, cet élément surprise n'a pas été vu d'un très bon œil par de nombreux nostalgiques qui se sont sentis trompés sur la marchandise qu'on leur a vendue. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce ressort final ne laisse pas indifférent et influence fortement le ressenti global du film, que l'on soit fan ou pas de *Dragon Quest*. •

©2019 DRAGON QUEST YOUR STORY Production Committee
©1992 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

POPCORN

IMPORT

ONE PIECE STAMPEDE

LE FESTIVAL QUI EN MET PLEIN LA VUE

[PAR **STÉPHANIE AH-FA**]

Quel meilleur moyen de célébrer l'anniversaire de l'*anime One Piece* que de convier les personnages les plus éminents que nous avons rencontrés depuis deux décennies ? Le 9 août dernier est sorti au Japon le très attendu *One Piece Stampede*, quatorzième film de la franchise. Embarquez à bord du Thousand Sunny et faites cap sur « Le Festival des Pirates » !

EN BREF

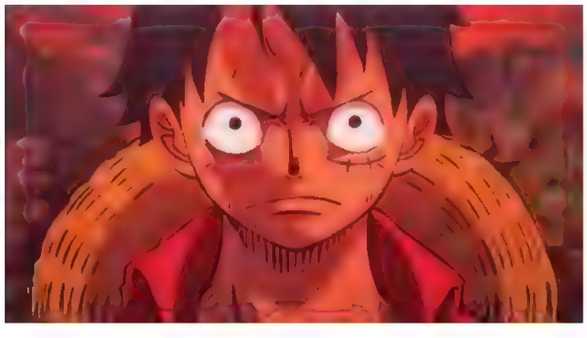
Avec *Stampede*, on réalise une fois de plus toute l'ampleur et la puissance de cet univers créé par Eiichirô Oda.

Titre original : *One Piece Stampede*
Durée : 101 min
Date de sortie : 9 août 2019
Auteur original : Eiichirô Oda
Réalisation : Takashi Otsuka
Scénario : Atsuhiro Tomioka et Takashi Otsuka
Musique : Kôhei Tanaka
Studio : Toei Animation
Distribution : Toei Company

Le film se déroule lors du Festival des Pirates, le plus grand événement organisé par les pirates, pour les pirates. Luffy et sa bande ne peuvent manquer de telles festivités et ils ne sont pas les seuls à être de la partie. Shopping, buvettes, animations et activités sont prévues pour que la fête batte son plein. Mais l'événement principal demeure la grande chasse au trésor avec à la clé un fabuleux butin ayant appartenu au Roi des Pirates lui-même, Gol D. Roger. Mais l'organisateur Buena Festa manigance dans l'ombre avec un tout nouveau personnage, Douglas Bullet. L'ambiance déjà électrique devient vite explosive.

POUR TOI PUBLIC

Annoncé depuis l'année dernière à la fin de l'*arc* Skypiea, *One Piece Stampede* réalise les fantasmes les plus fous des fans, c'est-à-dire réunir une énorme quantité de personnages rencontrés au cours des longues aventures de l'équipage au Chapeau de Paille. Des pirates de la Pire Génération, aux Grands Corsaires, en passant par les Amiraux et Vice-Amiraux de la Marine, les interactions entre tous ces personnages plus charismatiques les uns que les autres créent des étincelles qui mettent des étoiles plein les yeux des fans. Voir les pirates se bastonner lors d'une chasse au trésor effrénée était déjà génial en soi, cela devient d'autant plus fou lorsqu'ils allient leurs forces et techniques dévastatrices contre un ennemi commun surpuissant. Le résultat donne des



combats survitaminés et carrément jouissifs qui font de *Stampede* le meilleur film issu de la franchise.

SUCCÈS ANNONCÉ

On pourrait presque comparer *One Piece Stampede* au dernier film des *Avengers*, vu la quantité de personnages redoutables qui se battent contre l'antagoniste tout aussi balèze. L'animation est dynamique et le design de bonne qualité, bien au-dessus de ce qu'on peut voir dans l'*anime*. Le seul hic reste les quelques effets spéciaux assez laids qui détonnent avec les décors. Après quatre jours d'exploitation, le film a déjà généré plus d'1,6 milliard de yens de revenus, soit 115,3 % de plus que le précédent film *One Piece Gold* sorti en 2016 qui était pourtant distribué dans plus de salles. *One Piece Stampede* réalise ainsi le meilleur démarrage au box-office de l'année. Trois millions de mini-books sont distribués aux premiers spectateurs avec à l'intérieur des *concept arts* des navires des différents équipages, mais surtout les nouveaux looks et personnages créés par le *mangaka* Eiichirô Oda. Le film est déjà prévu dans plusieurs pays d'Asie et d'Europe, ainsi qu'en France pour laquelle la date de sortie sera annoncée prochainement. •

©2019 Eiichiro Oda/2019 One Piece Production Committee

POPCORN

INTERVIEW

JILL CULTON
AUX SOMMETS DE L'ANIMATION

[PROPOS RECUEILLIS PAR **MARICHKA BESSE**]

C'est avec enthousiasme qu'on vous présente *Abominable*, le nouveau DreamWorks. À travers une rencontre aussi passionnante qu'inspirante avec sa réalisatrice, nous vous dévoilons de quoi vous faire patienter jusqu'à la sortie du film.

Jill Culton

Lettre d'amour à la Chine, *Abominable* met en scène Yi, une jeune fille qui part à l'aventure pour sauver un yéti et le ramener dans son Himalaya natal. Ce voyage initiatique prouve qu'il n'y a pas de meilleure inspiration que la nature (personnifiée par Everest, le yéti, qui a le pouvoir de contrôler celle-ci) et sa réalisatrice, Jill Culton, a retranscrit cette idée avec brio.

Comment êtes-vous arrivée à la tête de ce projet ?
J'ai passé une décennie chez Pixar, j'ai travaillé sur le premier *Toy Story* en tant qu'animatrice puis je suis passée au storyboard sur *1001 Pattes* et *Toy Story 2*. J'ai designé Jessie, la poupée cowgirl, ça a été vraiment fun. Sur *Monstres & Cie* j'ai travaillé au développement de l'histoire à partir de zéro, avec une petite équipe qui comptait Pete Docter le réalisateur, un ami à moi depuis l'école. On est nombreux à venir de CalArts. Là-bas, j'étais dans une classe de 90 élèves et on était quatre femmes. J'ai beaucoup appris chez Pixar, dans l'art du *storytelling*, d'écrire une histoire intéressante avec des personnages attrayants, un récit plein d'émotion.
Puis j'ai pris un peu de temps libre et curieusement j'ai atterri chez ILM pendant deux ans et demi pour aider au développement d'une division de production de long métrage. On m'a ensuite proposé de réaliser le premier film animé de Sony : *Les Rebelles de la forêt*. Puis j'ai été réalisatrice au début du projet *Hôtel Transylvanie* avant de quitter la production pour venir chez DreamWorks. Quand je suis arrivée, ils étaient en partenariat avec Pearl Studio (qui était la branche orientale de DreamWorks à l'époque). Ils m'ont pitché beaucoup de films mais celui qui m'attirait le plus portait le titre *Everest* (l'ancien nom d'*Abominable*, NDLR). Je suis rentrée à la maison et je n'arrêtais pas d'y penser. J'ai toujours aimé les films qui ont une relation entre des humains et un autre monde, j'ai beaucoup été influencée par *E.T.* quand j'étais enfant. Mon cerveau n'arrêtait pas de tourner aussi car j'ai été entourée par de gros chiens toute ma vie, donc je connais cette relation entre un humain et un être qui ne parle pas mais qui peut communiquer. C'est une sensation incroyable. Je ne suis pas une grande fan des films d'animation très bavards donc je voulais faire quelque chose de plus silencieux, émotionnel. Yi a un violon et parfois c'est sa voix, sans mots. Tout ça m'est venu à l'esprit et j'ai voulu essayer. Ça a rendu le film spécial à cause de ça, et de la musique qui est impliquée.

Vous avez parlé de Pearl Studio : comment s'est passée cette collaboration ?
C'était super. On savait que ce film allait se dérouler en Chine car c'était naturel : le yéti vit sur le mont Everest qui est voisin de la Chine. Je me suis dit « *ok, pour donner quelque chose de grandiose au public on doit commencer avec l'Himalaya* ». Mais ça doit être l'endroit où rentrer à la maison : c'est un lieu majestueux, magnifique, blanc, qui s'étend à l'horizontale avec la chaîne de montagnes. Dans ce cas-là, quel est le meilleur endroit pour commencer l'histoire ? Dans une ville avec des néons, des vitres, de l'acier, à la verticale : tout l'opposé. Nous avions un groupe d'artistes qui travaillaient à Shanghai. Nous leur parlions constamment et ils nous ont aidés à *designer* la ville. C'est un challenge de faire

© 2019 DREAMWORKS ANIMATION ALL RIGHTS RESERVED.

un film qui se passe en Chine à notre époque. En fait ça en est un de faire un film moderne quel que soit l'endroit. Si un film se passe en France et que quelque chose est incorrect, vous pouvez sortir du film en disant « *ce n'est pas ça la France !* ». Nous avons pensé à ça et fait attention, pas seulement aux détails de la ville mais aussi aux manières, aux normes culturelles qu'on trouve en Chine. Sans l'aide de Pearl nous n'aurions pas pu faire ce film.

Était-ce un souhait ou une coïncidence d'avoir des femmes à des rôles principaux et de superviseurs ?
Ça a toujours été un souhait mais ça s'est juste produit naturellement sur ce film. C'est un signe de notre époque. Chacune de mes productrices, Suzanne Buirgy et Rebecca Huntley, sont toutes deux des femmes qui sont dans cette industrie depuis longtemps. J'avais 51 animateurs dans l'équipe et seulement quatre femmes parmi eux, donc on est encore loin des 50 %. Nous avons quelques femmes designers et beaucoup plus de femmes dans le département technique que dans le passé mais le département créatif a encore besoin de beaucoup plus de femmes. Mais le fait que mes productrices soient des femmes, que je sois une femme réalisatrice, d'avoir à la tête du studio Margie Cohn, Christine comme cheffe du développement, ou encore Donna Langley à la présidence d'Universal, ça crée une chaîne de femmes fortes qui soutiennent le film. Sans oublier Peilin Chou à la tête de Pearl Studio qui a elle aussi été une vraie championne sur ce film. Je leur en suis reconnaissante.

La fourrure du yéti est particulièrement *fluffy*, comment êtes-vous arrivé à un tel rendu impressionnant ?
La technologie évolue sans cesse. Nous avons développé notre propre logiciel chez DreamWorks : *Dragons* 3 l'a utilisé, nous avons pu l'utiliser aussi et ça nous permet de faire de la fourrure, de l'herbe, du sable... d'avoir des détails luxuriants que nous n'avions jamais pu avoir avant. Ce film bénéficie de ces avantages pour mettre en valeur la nature, donc c'est formidable d'avoir une excellente qualité de visuels. On n'aurait pas été capables d'arriver jusque-là sans notre équipe d'artistes, notre *production designer* Max Boas, notre *character designer* Nico Marlet, Mark Edwards notre *visual effects supervisor*. Je ne pense pas qu'il y a cinq ans, Everest, le yéti, aurait été aussi *fluffy* qu'on aurait envie de lui faire un câlin.

La musique semble avoir un rôle important dans ce film. Comment êtes-vous arrivée avec cette idée ?
Quand j'écris, j'écoute des musiques de film. J'adore ça. Parfois, quand je dois écrire une scène émouvante, je mets une musique de Rachel Portman ; si je dois écrire

© 2019 DREAMWORKS ANIMATION ALL RIGHTS RESERVED.

une scène d'action je mets la B.O. de *Spider-Man*. Le cinéma est un super médium car on doit raconter une histoire mais on a des visuels et la dimension auditive pour la renforcer. La musique aide à soutenir l'émotion. La musique rehausse l'excitation, la tristesse... Grâce à elle, on peut faire dire quelque chose à un personnage sans qu'il utilise de mots. Tu peux focaliser la caméra sur une expression et avec la musique tu peux dire à quoi pense le personnage.

Pour moi, la musique a toujours été incroyablement puissante et je voulais donner à Yi une voix qui était au-delà de ses mots à elle. Je pense que c'est notamment grâce à ça que c'est un film émouvant : elle doit faire face à la mort de son père mais comment mettre ça en mots ? En partageant quelque chose qui était à lui, son violon. Mais aussi grâce à la connexion entre Everest et son jeu de violon qui crée un lien très puissant (au sens littéral du terme, NDLR) au-delà des mots.

Ça vient donc d'une idée très organique. J'écoute beaucoup la musique et je laisse mon imagination s'envoler en me promenant dans les bois.

« IL FAUT FAIRE CONFIANCE À SON INSTINCT, SE LAISSER ÉCOUTER DE LA MUSIQUE, REGARDER AUTOUR DE SOI ET VOIR QUELLES IDÉES EN SORTENT. »

Trop souvent on nous demande de rentrer dans des cases mais je pense que c'est une erreur de ne pas faire confiance à son instinct : il faut se laisser écouter de la musique, regarder autour de soi et voir quelles idées en sortent.

Aimeriez-vous avoir le pouvoir du yéti pour réenchanter le monde grâce à la nature ?

Oui ! La nature a été pour moi une telle inspiration. Je le ressens même quand je vais randonner avec mes chiens. Ça leur fait un tel effet : ils courent partout, ils se roulent dans l'herbe, ils deviennent foufous, et je ressens ça aussi quand je suis dans la nature. Dans l'eau sur un *surfboard* toute seule, j'ai la sensation d'être si petite dans ce monde. Quand je fais du camping sous un ciel plein d'étoiles, je me sens si petite et humble, vivante.

Comme après avoir été coincé en ville et qu'on n'est pas assez sorti, je veux que le public ressente cette précipitation, cette excitation et cette régénérescence que tu obtiens quand tu fais le plein de nature. En fait, le message c'est comment laisser la nature nous affecter, nous élever. Il existe l'expression « *shooté à la nature* » et je crois vraiment en ça : quand tu es dehors, que tu es dans la neige et que tu respires à pleins poumons, que tu es au sommet de la montagne et que tu te sens tellement bien ! J'ai tenté de mettre cette idée dans le film, que le public ressente ça. J'espère que ça sera le cas. •

Remerciements à Jill Culton, Florence Debarbat, Sylvie Forestier ainsi que toute l'équipe Universal et celle de DreamWorks.

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES - HALL 7.2

5 & 6 OCTOBRE 2019

28e EDITION

- MANGA
- ACTEURS
- YOUTUBERS
- COSPLAY
- COMICS
- JEUX VIDÉO
- DESSINATEURS
- CATCH
- ANIMATIONS
- K-POP&J-POP
- DÉDICACES
- BOUTIQUES

+ DE 100 INVITÉS

1 JOUR SAM OU DIM : 15€

2 JOURS : 29€

GONG nickelodeon 6TER GAME ONE CNEWS J-ONE

J'AI PERDU MON CORPS

POINT DE DÉPART

[par **Sven POLLON**]

Et s'il fallait un fer de lance pour qu'enfin l'animation soit reconnue comme un art cinématographique à part entière et non un sous-genre pour enfant ? *J'ai perdu mon corps*, qui sort dans les salles françaises le 6 novembre, semble faire l'unanimité auprès d'un public plus exigeant. Nous ne pouvons qu'applaudir haut et fort autant l'œuvre en elle-même que le bruit qu'il fait partout où il passe.

EN BREF

Un film qui ne cesse de nous ravir, autant dans sa narration que dans sa mise en scène.

Durée : 81 min

Date de sortie : 6 novembre 2019

Réalisation : Jeremy Clapin

Auteur original : Guillaume Laurant

Musique : Dan Levy

Studios : Xilam, Gao Shan Pictures

Diffusion/distribution : Netflix/Rezo Films

Le film de Jérémy Clapin a remporté les deux prix à Annecy. Il a réussi à séduire le jury de professionnels et le public. Auparavant, il a été couronné du Grand Prix, alors présenté lors de la Semaine de la Critique à Cannes. C'était la première fois qu'un film d'animation était récompensé. Pendant longtemps, l'animation était synonyme de public jeunesse pour les grandes instances du cinéma. Il a fallu attendre 2016 afin que Clermont-Ferrand célèbre un film d'animation (Vilaine fille). Et depuis quelques années, les César choisissent des lauréats d'une grande qualité dans les catégories animation. Oui, c'est sûrement des dizaines d'années plus tard que le public, mais, enfin, l'idée que l'animation puisse s'adresser à tous a atteint les comités les plus fermés. Espérons que les producteurs et les comités de financement suivent le pas et qu'on ne revive pas les tristes expériences de *Renaissance*, *the Prodigies* ou récemment *Funan* (et ses 20 000 entrées).

L'ANIMATION DE HAUTE TENUE

Marc du Pontavice n'a pas attendu ces effets pour croire en l'animation adulte. Le producteur d'Oggy et les cafards sait qu'il s'adresse à un public large et défend le mélange des genres (*Gainsbourg, vie héroïque*). C'est lui qui lance le projet *J'ai perdu mon corps* avec son studio Xilam (au budget de moins de 5 millions d'euros).

Le film mêle animation traditionnelle (avec un peu de rotoscopie) et CGI (réalisées à la Réunion chez Gao Shan) comme on sait le faire en France et que de nombreux pays nous envient. Jérémy Clapin livre un film à l'image de ses courts métrages : particulier, sobre, et surtout magnifiquement rythmé.

On suit donc une main, seule, sans son corps, qui s'enfuit du laboratoire où elle devait être disséquée. Elle part à la recherche du reste du corps, bravant les rongeurs et autres grands dangers citadins. Parallèlement, le jeune Naoufel est ce qu'on appelle aujourd'hui un gentil oisif qui se laisse vivre entre une livraison de pizza et une rencontre amoureuse. Il entend un jour la voix de Gabrielle et cherche à la retrouver. Pour cela, il doit passer au-delà de sa condition, au-delà de son destin de moins que rien.

Les différentes temporalités du film permettent de s'identifier à la main sans le moindre souci. Tout le film est sensitif : on sent, écoute, touche, regarde, goûte… mais aussi aime, tremble, rit. Cette adaptation de *Happy Hand* de Guillaume Laurant (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*) est sûrement l'un des plus beaux films français de l'année. Ira-t-il jusqu'à concourir dans les catégories principales ? Peut-être est-ce encore trop tôt, d'autant que la distribution de Rezo Film ne se fera que dans les cinémas d'art et d'essai et que l'achat de Netflix pour sa diffusion vidéo devrait refroidir la profession, mais on ne sait jamais. •

© Xilam Animation/Rezo Films

POPCORN

LA FAMEUSE INVASION DES OURS EN SICILE

PATTES MULTIPLES

[PAR **Steve Naumann**]

Quand Lorenzo Mattoti adapte Dino Buzatti, l'œuvre ne peut être que particulière. Ce long métrage a su séduire le festival d'Annecy et un public de tout âge. Entrez donc dans cet univers qui prône l'excellence et la maladresse dans un film à retrouver en salle le 9 octobre.

EN BREF

Film grand public aux subtilités d'une fable qui sait où elle va, assumant parfois son côté amer.

Durée : 82 min

Date de sortie : 9 octobre 2019

Réalisateur : Lorenzo Mattoti

Auteur original : Dino Buzatti

Musique : René Aubry

Comédiens de doublage : Leila Behkti, Jean-Claude Carrière, Thierry Hancisse

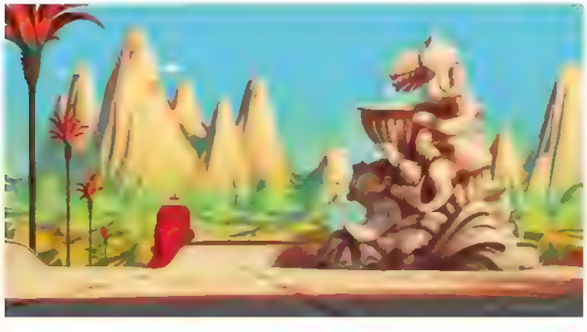
Studio : Prima Linea

Diffusion/distribution : Wild Bunch

Tout le monde connaît l'histoire. C'était au temps où les ours ont envahi la Sicile. Comment ça ? Vous ne connaissez pas cette fameuse légende ? Venus de la montagne, les ours ont suivi leur roi, Leonce, qui est à la recherche de son fils, Tonio. Mais leur voyage n'était pas de tout repos. Ils ont dû affronter tous les pièges que le Grand Duc n'a pas hésité à mettre sur leur chemin. On le sait, un ours parle poliment, mais il sait montrer son instinct guerrier lorsqu'il le faut. Reste à savoir comment réagir face au professeur De Ambrosiis, devant la modernité de la ville ou même devant le regard des ancêtres.

CHEMINS DE TRAVERSE

Cette fable signée Dino Buzzati se prête parfaitement au cinéma d'animation, n'hésitant pas à dépasser les limites de l'imagination et digérant l'esprit naïf des auteurs. C'est drôle, grisant, émouvant, forcément humaniste mais jamais trop de rien. Lorsqu'on pense que le film s'installe dans une narration ronronnante, elle prend tout à revers afin de proposer une autre perspective sans jamais aller dans le retournement de situation désagréable. Non, Dino Buzatti aime ses lecteurs et ne lui souhaite que du bien. Lorenzo Mattoti aime aller à contre-courant, mais n'aime pas la gratuité. Quelques personnages sont ajoutés à la matière originale, mais pour le bien de l'histoire, pour le bien d'un film qui offre ce qu'on lui demande.



Mattoti réussit son baptême de l'animation (après un court dans *Peur(s) du noir*) et on reconnaît bien son style si « *New Yorker* ».

HUMANITÉ ET RÉFLEXION

Alors, oui, le discours d'un livre qui sort au lendemain de la Seconde Guerre mondiale met bien évidemment en avant toute l'absurdité des jeux de pouvoir et combien la vie est fragile face à quelques grains de sable semés un peu partout. Mais (re)découvrir cette œuvre aujourd'hui pourrait presque passer comme une obligation auprès d'un public qui s'éloigne parfois trop de l'histoire de son pays (que ce soit la France ou l'Italie) et qui peut voir en cette invasion d'ours un véritable regard sur les flux migratoires depuis plusieurs décennies

Côté animation, on est en présence d'une véritable réussite. Prima Linea ne cesse de nous ravir depuis plusieurs années (*La Tortue rouge*, *Zarafa*…). Produite entre Paris et Angoulême, *La Fameuse Invasion des ours en Sicile* offre certaines séquences de toute beauté. Mention particulière aux couleurs qui cherchent à se défaire de l'animation traditionnelle sans tomber dans les aplats sans relief de certains films récents. Espérons que les spectateurs soient au rendez-vous afin de répondre à un budget assez imposant. •

© 2019 Prima Linea Productions - Pathé Films - France 3 Cinéma - Indigo Films

ヤバいぜ、不二子。

LE MENSONGE DE FUJIKO MINE

LYPSTICK POLYCHROME

[par PHILIPPE BUNEL]

On ne se lasse pas de l'immersion de Takashi Koike (*Redline*) dans l'univers *Lupin III* ! Après avoir réalisé les films cinéma centrés sur les acolytes du gentleman cambrioleur, Jigen et Ishikawa, il se consacre cette fois-ci à la sulfureuse Mine Fujiko ! Nous avons pu découvrir ce troisième métrage à Japan Expo, lors d'une fabuleuse soirée hommage à Monkey Punch.

EN BREF

- **Belle réussite pour ce troisième film dans la lignée des précédents.**

Titre original : *Lupin III : Mine Fujiko no Uso*
Durée : 86 min
Date de sortie : 19 juin 2019
Auteur original : Monkey Punch
Réalisation : Takeshi Koike
Character design : Takeshi Koike
Musique : James Shimoji
Studio : TMS Entertainment

Fujiko tente de protéger un enfant détenteur d'une information capitale, alors pourchassé par des assassins sans scrupules ! Connue pour n'être loyale qu'envers ses propres désirs, la femme fatale n'aurait-elle pas un but caché ?

LA BELLE ET LA BÊTE… ET LE MOUFLET

Le Mensonge de Fujiko Mine s'inscrit dans la continuité des films *Le Tombeau de Jigen Daisuke* et *La Traînée de sang d'Ishikawa Goemon* (cf. *AnimeLand* n° 225), où Koike éprouve ses marginaux en les confrontant à des antagonistes très puissants : un tireur d'élite très longue distance qui ne rate jamais sa cible, un bûcheron à la force herculéenne, et désormais, un homme lugubre au pouvoir hypnotique. Cette trilogie s'offre une belle galerie de monstres ! En plus d'affronter cet assassin qui révèle tous les secrets, la dissimulatrice Fujiko doit s'occuper du jeune garçon, alors détenteur d'un code secret. Et notre *James Bond girl* ne brille pas par son caractère maternel, et son *sex appeal* n'a aucune emprise sur les enfants. Si le scénario est très intelligent, il force malheureusement l'aspect fantastique du monstre, ce qui atténue l'intensité de l'histoire. Sûrement fans du héros de Ian Fleming, Koike tente de raccrocher les wagons en faisant ressurgir un groupuscule qui relie les trois films, à l'instar du maladroit *Spectre* de Sam Mendes. En résulte un scénario poussif qui aurait gagné en subtilité. Heureusement, Takeshi Koike (entouré de ses comparses habituels, tels que Yuya Takahashi au scénario, Katsuhito Ishii en conseiller artistique et James Shimoji à la musique) maîtrise parfaitement sa conclusion.

RIEN QUE POUR VOS YEUX

Visuellement raccord aux films précédents, *Le Mensonge de Fujiko* assure le spectacle avec une magnifique photographie solaire, des dessins percutants et des scènes d'action généreuses et ultraviolentes. Malheureusement, si les nombreux combats sont prenants, notamment au niveau des chorégraphies de Fujiko et des ambitieux cadrages, ne vous attendez pas à vous goinfrer de *sakuga* jubilatoires, comme c'était le cas dans *La Traînée de sang d'Ishikawa Goemon*.
Si ce film n'est pas la merveille espérée (l'œuvre ultime sur Fujiko restera la série de Sayo Yamamoto), il est tout de même graphiquement excellent et a parfaitement compris le personnage, tout en manipulant astucieusement les spectateurs. Dans son ensemble, cette trilogie est vraiment excellente. M. Koike, un quatrième film serait le bienvenu ! Pourquoi pas sur Zenigata ? •

©Monkey Punch/TMS/Lupin IIIRD Production Committee

DEMANDEZ LE PROGRAMME

SÉLECTION DE FILMS EN SALLE CE TRIMESTRE

[par **Gersende BOLLUT**]

LES HIRONDELLES DE KABOUL

France / 80' / 4 septembre 2019

Tiré du roman de Yasmina Khadra paru en 2002, ce film qui a bouleversé les festivaliers d'Annecy après avoir concouru à Cannes dans la sélection Un certain regard, raconte le quotidien éprouvant de deux couples d'Afghans sous le régime des talibans. Une petite histoire dans la grande Histoire qui permet à ses deux réalisatrices, Eléa Gobbé-Mévellec (qui a travaillé sur l'animation du *Chat du Rabbin* et *Ernest et Célestine*) et la plus médiatique Zabou Breitman (*Se souvenir des belles choses*), dont il s'agit de la première incursion dans l'animation, de dénoncer avec force l'obscurantisme tout en atténuant la dureté du propos par un graphisme dépouillé aux tons pastel.

UN PETIT AIR DE FAMILLE

Diverses nationalités / 43' / 11 septembre 2019

Les jeunes parents qui s'arrachent les cheveux avec une progéniture parfois capricieuse seront tentés de découvrir avec leurs enfants ce programme de cinq courts métrages autour du thème inépuisable de la famille. Soit cinq récits accessibles dès 4 ans réalisés avec autant de techniques d'animation (2D, *stop motion*) et de tous horizons (les productions proviennent de Russie, du Japon, de République tchèque, de Slovaquie, de Pologne et de Grande-Bretagne), dans lesquels une fillette explore le monde avec ses grands-parents tandis qu'une fratrie se chamaille au moment d'aller se coucher, avec en bout de course une inévitable et salutaire réconciliation.

BONJOUR LE MONDE !

France / 70' / 2 octobre 2019

Difficile de ne pas tomber sous le charme de ce bijou en *stop motion* où des marionnettes en papier mâché (plus précisément du papier bible destiné aux volumes de la Pléiade, excusez du peu) prennent vie pour sensibiliser le jeune public à la fragilité de l'environnement à travers l'éveil au monde de dix espèces animales de la faune et de la flore de nos campagnes. Une adaptation de la série TV du studio Normaal en dix courts épisodes diffusés en mai dernier sur France 5, qui permet de redécouvrir sur grand écran une création tricolore exceptionnelle réalisée par Anne-Lise Koehler et Éric Serre, respectivement décoratrice et assistant réalisateur sur *Azur et Asmar* de Michel Ocelot.

LA GRANDE CAVALE

Allemagne, Belgique / 92' / 9 octobre 2019

Une chatte qui rêve de grande aventure, un coq en quête d'une vie paisible, un chien de garde peureux et un zèbre vedette ratée de cirque sont traqués par la police pour des cambriolages qu'ils n'ont pas commis. Tel est le postulat farfelu de cette coproduction européenne écrite et réalisée à destination d'un très jeune public, qui parvient malgré tout à insuffler un grain de folie narrative en déjouant certains codes éculés du film familial. Distributeur ces dernières années de *Capitaine Morten et la reine des araignées* et *Dans un recoin de ce monde*, Septieme Factory opte pour les vacances de la Toussaint après un report (prévu à l'origine pour Pâques).

ANGRY BIRDS : COPAINS COMME COCHONS

États-Unis / 97' / 16 octobre 2019

Trois ans après un premier film étonnamment réussi, pur divertissement absurde et survitaminé (jubilatoire destruction d'une ville entière) qui, sur le plan technique, rivalisait sans peine avec les poids lourds du secteur, une suite dérivée du jeu vidéo-phénomène consistant à catapulter des piafs avec un simple lance-pierre s'invite dans les salles obscures. Cette fois, les ennemis jurés que sont les oiseaux et les cochons décident de s'allier pour affronter un nouvel adversaire qui menace le quotidien de leur île paisible. Née d'un quiproquo loufoque, la compétition de breakdance dévoilée dans la bande-annonce donne le ton d'un film qui ne se prend pas au sérieux.

ZÉBULON, LE DRAGON

Grande-Bretagne / 40' / 27 novembre 2019

Malgré tous ses efforts, un jeune dragon maladroit nommé Zébulon n'arrive pas à accomplir les exercices enseignés dans son école. Sa rencontre avec une princesse nullement effrayée par la créature mignonne comme tout pourrait bien changer les choses… Axel Scheffler et Julia Donaldson, les créateurs des succès jeunesse *Le Gruffalo* et de *Monsieur Bout-de-Bois*, proposent un charmant programme accessible à partir de 3 ans. Après la sorcière Maléfique transformée à la fin de *La Belle au bois dormant*, Elliott de *Peter et Elliott le dragon*, la créature du *Voyage de Chihiro* ou l'irrésistible Krokmou de la trilogie *Dragons*, l'animal a décidément la cote en animation.

LE VOYAGE DU PÈLERIN

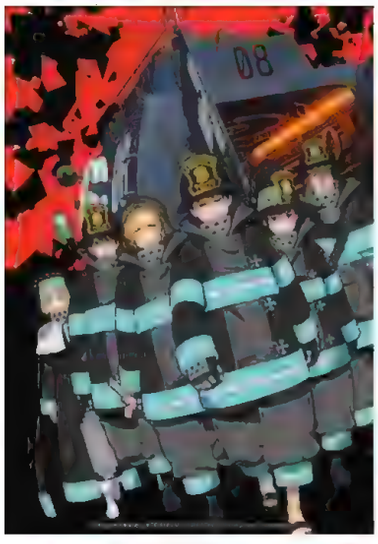
États-Unis / 130' / 30 octobre 2019

Le Prince d'Égypte, *Il était une fois Jésus*, *L'Étoile*… Plus ou moins prosélytes, les films d'animation religieux compteront un nouvel évangélisateur avec cette adaptation d'un roman du XVII[e] siècle qui narre le « chemin de croix » d'un homme nommé Christian (« chrétien » en anglais), qui entreprend un long périple depuis la ville de Corruption jusqu'à la Cité céleste, avec sur sa route des épreuves aux noms aussi explicites que le marécage du Découragement ou la montagne de la Difficulté. Déjà porté sur grand écran, le livre chrétien le plus vendu dans le monde après la Bible trouve ici une transposition animée par un spécialiste des adaptations de textes chrétiens.

SHAUN LE MOUTON LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE

Grande-Bretagne / 90' / 16 octobre 2019

Quatre ans déjà que la malicieuse escapade en ville du troupeau de moutons d'un fermier amnésique faisait se gondoler les spectateurs du premier film dérivé de la série TV *Shaun le mouton*. C'est peu dire qu'on attend de pied ferme la suite toujours produite par le studio Aardman, après le long métrage *Cro Man* un peu trop sage et convenu pour convaincre totalement. Aujourd'hui, Shaun et ses congénères s'envolent carrément pour l'espace pour raccompagner chez elle LU-LA, une créature extraterrestre égarée sur Terre. Avalanche de jeux de mots et de gags loufoques en vue dans une aventure qui devrait encore nous faire siffloter l'entêtant thème-titre.



FIRE FORCE

FEU VAILLANT

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

L'adaptation sur petit écran de *Fire Force* est l'un des grands enjeux de l'année 2019, et le rendez-vous n'est pas raté. Après une poignée d'épisodes, la série fait preuve d'une animation top et d'une forte personnalité à la réalisation.

EN BREF

Une adaptation soignée qui prend ses distances sur la forme pour offrir un spectacle pêchu et marquant !

Titre original :
Enn Enn no Shôbôtai

Durée : 48 × 23 min

Auteur original :
Atsushi Ohkubo

Réalisation : Yuki Yase

Character design :
Hideyuki Morioka

Musique : Kenichiro Suehiro

Studio : David Production

Diffusion/distribution :
ADN, Wakanim

Dans un marché de l'animation où tout semble acquis, il était évident que la nouvelle série d'Atsushi Ohkubo vienne se la péter à l'écran. L'artiste a un public – au Japon comme en France – et si la version TV de *Soul Eater* n'était pas parfaite, elle avait su profiter du talent de Bones. Ces quelques lignes ne vont donc pas décrypter le manga de l'auteur, sinon sa digestion à l'écran, particulièrement ambitieuse. Le jeune studio David Production (2007) avait beau avoir fini sur les rotules pour rendre cahin-caha certains épisodes de *Jojo's Bizarre Adventures*, on ne pouvait que s'incliner face au travail rendu, vu le matériel d'origine. Il faut bien comprendre qu'adapter l'œuvre de Hirohiko Araki est casse-gueule. Pourtant, le studio, sûrement poussé par les comités de production, ne s'est pas débiné, enchaînant juste après avec 52 épisodes pour la nouvelle version de *Captain Tsubasa*. Et voilà que pour le dossier *Fire Force*, pas moins de quatre parties sont annoncées !

FIRE SHAFT

Les apports de la version *anime* sont multiples et résonnent comme de vraies valeurs ajoutées. La première est une évidence : l'animation. Même en allant au-delà de l'épisode vitrine, que d'efforts pour mettre en scène les pouvoirs brûlants et tape-à-l'œil des protagonistes ! Le travail sur les effets spéciaux, et notamment les flammes, est un vrai régal. On ressent leur chaleur, le poids des déflagrations, les corps qui se désagrègent à leur contact. Et, surtout, le feu varie de densité et de matière d'un personnage à l'autre ! Le programme est une source de compil' de *sakuga* dans lesquelles l'animateur star Shirow Miwa – passé sur *Afro Samurai* – crève l'écran ! Mais la vraie bonne surprise de cette adaptation vient de la direction de Yuki Yase. Si l'on pouvait se douter que les flammes allaient jaillir dans tous les sens, on était loin d'imaginer tant de personnalité en matière de réalisation. Non, l'*anime* n'est pas qu'une citation scolaire du manga. Le réalisateur passé chez SHAFT (une maison en déliquescence) préfère calmer le jeu en matière d'humour pour mettre en avant le trauma subi par le héros, accusé d'avoir brûlé sa famille. Cela se traduit par un travail sur la photographie et la composition avec des contrastes de couleurs puissants et plusieurs tableaux soulignant la solitude et la détresse de Shinra. L'expression visuelle est très forte, preuve d'un staff habitué de *Monogatari*, renforcée par une excellente direction artistique (studio Bihou) respectant les efforts du *mangaka* en matière de décors. En somme, il y a du boulot ! Cela mérite donc tout votre soutien. •

©Atsushi Ohkubo, KODANSHA/"FIRE FORCE" Production Committee

CHRONIQUES

DEMON SLAYER

DÉMONS ET MERVEILLES

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Le manga *Demon Slayer* profite d'une adaptation d'une qualité tout bonnement insolente pour une production TV. Le postulat, franc et massif, se vérifie à chaque épisode : qualitativement, *Demon Slayer* est la meilleure série de l'année (avec *Mob Psycho 100 II*).

EN BREF

Toutes les composantes de l'animation sont d'un très haut niveau, d'une régularité remarquable pour un format TV.

Titre original : *Kimetsu bo Yaiba – Demon Slayer -*

Durée : 26 × 23 min

Auteur original : Koyoharu Gotôge

Réalisation : Haruo Sotozaki

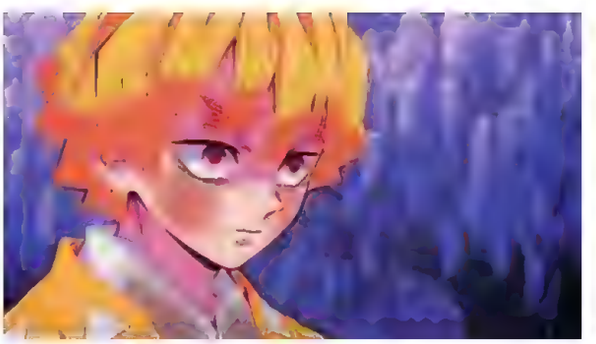
Character design : Akira Matsushima

Musique : Gô Shiina, Yuki Kajiura

Studio : ufotable

©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable

C'est une tendance qui se vérifie de plus en plus. Désormais, le passage à l'écran d'un *shônen* à succès ne sera pas nécessairement traité pour tenir des années à la TV. Oui, *Demon Slayer* est une belle bête de l'écurie *Weekly Shônen Jump*, et pourtant, il est adapté fidèlement sur le petit écran, avec une régularité technique admirable et un format plutôt court. Exit les épisodes *filer*, exit les épisodes sous-traités – en mode ultra économie – dont on prenait parfois plaisir à se moquer (mieux vaut en rire, non ?). L'ère Toei Animation n'est pas finie, mais l'émancipation récente des studios permet d'apprécier de solides exemples de productions concentrées. C'est le cas chez Bones (*Fullmetal Alchemist, My Hero Academia*), chez Madhouse (*One Punch Man*) chez WIT (*L'Attaque des Titans*), et c'est dorénavant l'apanage de TMS (*Dr. Stone*) et donc d'ufotable. Si certains *shônen*, comme *The Seven Deadly Sins* (A-1 Pictures et bientôt DEEN) ou *Tokyo Ghoul* (Pierrot), n'ont pas connu de portage fleuve, leur qualité demeure bien plus discutable.



UNE NOUVELLE ÈRE

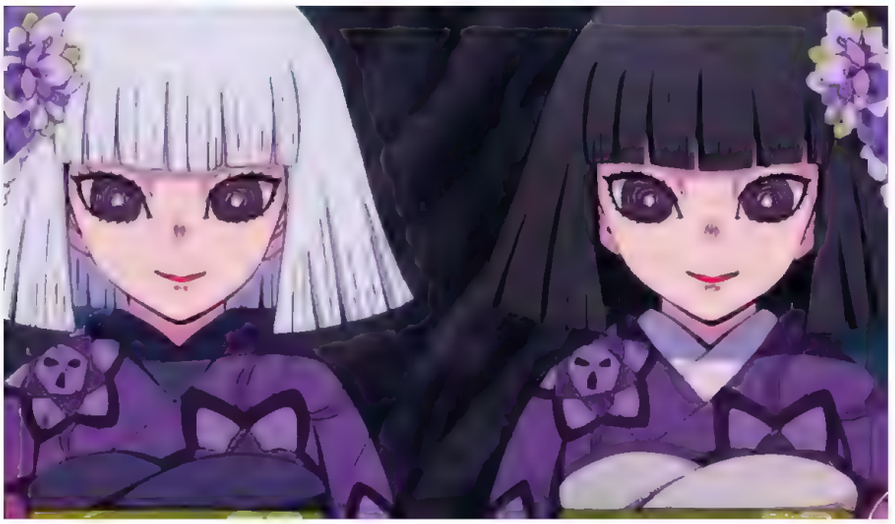
Il existe de nombreuses raisons à ce revirement de format, mais il est nécessaire d'en rappeler les points importants afin de profiter de l'excellence proposée par *Demon Slayer*. Tous les acteurs de l'industrie ne cessent de nous le répéter : le manque d'animateur est une tare, et le besoin se fait cruellement ressentir à une époque où les productions ne cessent de se multiplier. Dans cette configuration, le rôle des différents producteurs est essentiel pour soutenir des projets ambitieux (qui ne sont pas toujours rentables) puisqu'il leur faut ramener les meilleurs talents et tenir des délais de diffusion TV. La naissance d'ufotable, en 2000, est menée par Hikaru Kondo, un ancien de chez TMS. Après avoir créé des séries originales ou travaillé sur des jeux vidéo (*Blue Dragon, Super Smah Bros.* et surtout la saga des *Tales of*), son studio éclate aux yeux des observateurs avec l'adaptation des œuvres de Type-Moon, *The Garden of Sinners* en 2007 et surtout *Fate/Zero* en 2011. Cette commande exécutée avec talent permet au studio de se nourrir de ressources, d'une *fanbase* (on rappelle que le studio propose des cafés à son nom) et de contacts solides dans le milieu. Ainsi, ufotable propose-t-il peu mais bien, au rythme, en moyenne, d'une production par an. Après une année 2018 presque blanche, marquée par la production du tout mignon OVA *Emiya-sanchi no Kyô no Gohan*, voici venir la démonstration *Demon Slayer*.

La version animée de *Demon Slayer* a d'abord profité

d'une sortie cinéma en avril 2019 (soit trois ans après le lancement du manga), regroupant les cinq premiers épisodes, comme pour mieux soigner son exposition. Une telle diffusion n'est pas anodine, et donne à ufotable un planning bien aéré pour travailler et magnifier (presque) toutes les facettes de ce *shônen*. Des points que l'on détaille ici en omettant les belles compositions du duo Gô Shiina/Yuki Kajiura.

LA RÉALISATION

Haruo Sotozaki n'a qu'un maigre passif à la réalisation, mais il est bien connu du studio après avoir mené *Tales of Zestiria*. Son approche est donc très fidèle au manga, et son CV de directeur d'animation l'amène à d'abord penser aux séquences les plus spectaculaires, à voir le feeling d'un storyboard incisif. On peut dire que la réalisation pure offre surtout une résonance émotionnelle par sa direction artistique globale, à commencer par la photographie, mais Haruo Sotozaki a parfaitement exploité la dramaturgie du récit, sans censure. Il est le symbole d'un projet où de « jeunes talents » internes prennent du galon à des postes huppés.



LA PHOTOGRAPHIE

Dans une industrie où les identités de studio sont de moins en moins visibles, ufotable conserve ce cachet à l'écran qui le rend si reconnaissable. Il y a quelques années, on voyait très vite si telle ou telle série sortait de chez Madhouse, Toei ou TMS. Chez ufotable, c'est certainement la photographie qui demeure sa singulière caractéristique, soit une mission de création. Ce rôle est tenu ici par l'une des poutres essentielles du studio, Yûichi Terao, un talent qui affecte la réalisation tout entière. Sur *Demon Slayer*, il ressort ses habitudes d'un habillage cendré, nocturne, dans lequel les personnages ne dépareillent pas des décors, et laisse parler un contour volontairement irrégulier (la ligne noire) afin de les rendre plus naturels et moins « froids ». Avec lui, une lune ou un soleil couchant se font ressentir avec une forme de poésie apaisante et ampoulée, où les contrastes sont les bienvenus. Yûichi Terao, en parallèle à la production du film *Heaven's Feel I*, expliquait ceci : « *Plus vous aspirez au réalisme, plus il apparaît artificiel. L'anime est censé être irréaliste. Si vous essayez de le rendre trop réaliste, cela finira par paraître décevant. Je pense que vous pouvez rendre un anime bien en exagérant la beauté du paysage et des prises de vue individuelles. En tant que directeur de la photographie, je pense qu'il est important de veiller à ce que l'esthétique corresponde à l'atmosphère générale de l'anime.* » Enfin, il avait également précisé que le studio ne fragmentait par vraiment ses départements, sous-entendant un travail de concert.

L'ANIMATION

L'animation de *Demon Slayer* n'est pas à ranger dans la catégorie des vertiges visuels tels que *Mob Psycho* ou *Space Dandy* peuvent le proposer. Ici c'est une approche réaliste qui s'opère, avec des franches envolées stylistiques quand les capacités extraordinaires des personnages s'expriment. Cela donne donc une animation très régulière, attachée à de solides repères anatomiques, qui ne joue jamais la fainéante. Prenons une seconde pour remarquer que le passage à l'écran n'a abandonné que peu de traits de Koyoharu Gotôge. Il conserve ses drôles de trois-quarts. Tous les habits, aussi difficiles soient-il à animer, restent tels quels ! Les petits plus sont à trouver dans le rendu – extraordinaire – des mains, plus massives et agressives que dans le manga ou encore dans le bestiaire encore plus impressionnant des démons. Tout ce travail, on le doit à l'étoile Akira Matsushima. Cet animateur de génie s'y connaît bien en tenue d'épée puisqu'il a officié sur les OAV de *Kenshin* et sur *Le Chevalier d'Eon* avant de devenir une pierre angulaire d'ufo. Il a donc l'expérience d'un formidable directeur d'animation pour assurer la bonne digestion du trait.

Outre son excellente tenue, l'animation se permet de sacrés tours de force. Le premier, discret mais remarquable, concerne les ralentis. Nous pouvons apprécier plusieurs séquences – notamment lorsque les personnages s'apprêtent à asséner leur ultime coup – dans lesquelles les animateurs proposent un vrai ralenti (et non pas une vitesse de lecture des images plus lente). Le procédé est assez rare pour être apprécié. L'autre réussite est bien plus pimpante puisqu'il s'agit

©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable

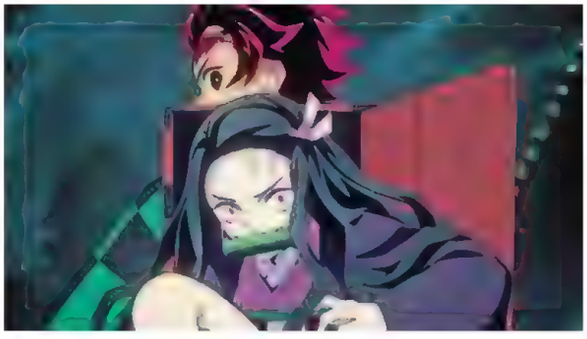
des attaques spéciales des personnages, et notamment de Tanjiro. Lorsque le héros laisse parler son sabre, on peut voir des vagues d'eau ou des flammes jaillir. Des motifs 2D à l'effet pop/calligraphie absolument sublime donnent un cachet inimitable à la série.

Pour conclure sur cette partie, il est évident de noter les noms des habitués Masayuki Kunihiro ou encore Nozomu Abe. Ce dernier a signé l'éclosion du pouvoir de Zenitsu et les deux talents se sont alliés pour la scène finale de l'épisode 19, qui a demandé le travail le plus important du projet, selon le staff.

« Ufotable s'impose un planning bien aéré afin de travailler et magnifier (presque) toutes les facettes de ce *shônen*. »

LA 3D

La 3D est devenue l'un des meilleurs amis de l'animation japonaise, mais les mariages n'ont pas toujours été heureux. Ufotable a la bonne idée de ne pas voir la 3D comme une facilité mais un astucieux moyen de faire souffler ses animateurs ou tout simplement de proposer une meilleure expérience que le manga. Cela se vérifie en deux points : la modélisation d'éléments secondaires ou la gestion de la caméra. Le premier vise surtout la création de personnages relégués au second plan. Lorsque Tanjiro est loin, et donc difficile à dessiner avec détail, ufotable le modélise en 3D. Il y a bien d'autres éléments montés en 3D (notamment lors de l'entraînement de Tanjiro) mais rien de préjudiciable à notre immersion. La deuxième vraie utilisation de la 3D est bien plus intéressante puisqu'elle propose la modélisation d'environnement et le mouvement d'une caméra. On a donc droit à des plans-séquences à la première personne, mais surtout des scènes entières où les décors bougent ! On pense à cette scène de l'épisode 12 (La maison aux tambours) dans laquelle Tanjiro (en 2D) s'acclimate aux changements rotationnels d'une pièce. Remarquable. •



CHRONIQUES

VINLAND SAGA

GRANDIOSE À L'ÉCRAN ?

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Parce que *Vinland Saga* est un immense manga (disponible chez Kurokawa), son adaptation TV est particulièrement attendue. La formule de Wit Studio respecte-t-elle la puissance de l'œuvre signée Makoto Yukimura ? Premiers éléments de réponse.

EN BREF

Toute la moelle de *Vinland Saga* est extraite et servie sur un plateau d'argent par une réalisation impeccable. Qualitativement, la relève des Titans.

Titre original : *Vinland Saga*

Durée : 12 × 23 min

Auteur original : Makoto Yukimura

Réalisation : Shûhei Yabuta

Character design : Takahiro Abiru

Musique : Yutaka Yamada

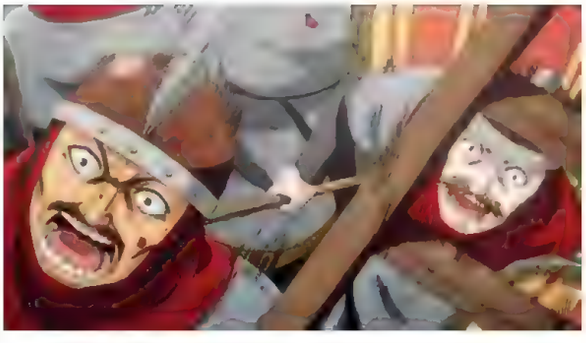
Studio : Wit Studio

Diffusion/distribution : Amazon Prime

Cela fait des années que Wit Studio souhaite produire une adaptation de *Vinland Saga*. Les premiers échos du portage nous sont parvenus au début de l'année 2017, quand rien n'était officialisé, et il n'est pas interdit de penser que le projet voie son importance grandir depuis la fin annoncée de *L'Attaque des Titans*. Wit Studio demeure un jeune studio malgré son affiliation à Production I.G, mais les problèmes récents rencontrés avec les Titans et les remaniements en interne ne sont pas les meilleurs alliés pour tenir une adaptation aussi gourmande que *Vinland Saga*. Mais il ne s'agit que d'un épisode de plus pour une industrie habituée à se surpasser dans la contrainte. Heureusement que le planning fut bien géré, car il ne faut pas non plus oublier l'activité du studio ces dernières années (*Après la pluie*, *The Ancient Magus Bride*, les films *Pokémon* et *Kabaneri of the Iron Fortress*, les clips musicaux d'Eve), une maison valorisant la qualité plus que la quantité.

EN TERRAIN CONQUIS

Pour mesurer la valeur de l'*anime Vinland Saga*, il est nécessaire de rappeler en substance la grandeur du matériel d'origine (retrouvez notre large critique du manga dans l'*AnimeLand* n° 225). *Vinland Saga* n'est pas qu'une addition de scènes barbares narrant la chasse de peuples Vikings à travers l'Europe. *Vinland Saga* est avant tout une réflexion sur l'humanité ses agissements, ses croyances, ses questions existentielles, sa politique, ses horreurs (batailles, pillages, esclavagisme...), soit le terrain de jeu préféré de son auteur. Tout comme l'espace était le cadre de sa puissante série *Planètes*, l'environnement des Vikings n'est qu'une feuille blanche pour y apposer ses questions philosophiques et nous mener à la réflexion. Mais il est évident que la première rencontre entre le spectateur et la série propose très vite son lot de violence, et là-dessus Wit ne doit pas se rater non plus. La série est donc particulièrement lourde à mener puisqu'elle demande un vrai talent de réalisation, de narration et de grosses ressources pour animer tant et tant de batailles. D'autant que, conquêtes européennes obligent, il y a un sacré paquet de documentations à digérer (bâtisses et outils d'époque, bateaux, variété des habits selon les peuples...) pour rester fidèle aux travaux de Makoto Yukimura et honorer l'un des personnages clés de sa série, à savoir la nature et ses décors.



LA GRANDE CLASSE

Ce postulat permet de mesurer le défi de WIT. À l'écran, il est particulièrement émouvant de vérifier que tout cela

©Makoto Yukimura · Kodansha/Vinland Saga · Production Committee

est bien respecté, magnifié. On a la sensation de voir le manga prendre vie tout en évitant la simple citation. Il y a du soin apporté au *chara design*, c'est beau, régulier, et tous les enjeux politiques et relationnels sont palpables, quand bien même ils n'auraient pas encore révélé toute leur teneur après quelques épisodes. On a parfois attribué des relents de *Game of Thrones* à *Vinland Saga*, dans sa propension à savoir manier le verbe et l'épée, la roublardise et la sauvagerie, l'humain et l'inhumain. Grâce à Hiroshi Seko (scénariste sur *L'Attaque des Titans*), tout ceci est sauvegardé. L'échange entre Askeladd et Floki, et le combat entre ce même Askeladd (la star de la première partie du manga) et Thors sont dignes des meilleures productions TV : la tension des négociations fige le temps, les échanges font mal, dans un élan de technicité et de sauvagerie (un travail que l'on doit à l'excellent directeur d'animation Takahiro Abiru, vu sur *Hunter x Hunter* 2011). Les affrontements sont terribles dans le manga ? Ils le sont à la TV. Les personnages paraissent forts et rusés dans le manga ? Ils le sont encore plus à l'écran. La liste est longue et si l'immersion est donc réussie, l'*anime* a l'intelligence de ne rien essorer tant elle prend le temps de développer son propos (on peut deviner qu'il y aura 3-4 saisons). Ainsi, toutes les scènes de l'arrière-guerre ou du quotidien sont tout aussi soigneusement produites. La moindre discussion entre Vikings ou la tristesse d'une famille se faisant un sang d'encre pour les siens ne subit pas de chute qualitative. C'est aussi ainsi qu'on juge le sérieux d'une production. La sensation d'une neige glaçante, d'un mur de pierre froid et d'un feu de camp revigorant sont d'autres preuves du soin voulu par une légende de la direction artistique Yusuke Takeda (trilogie *Berserk*) et le réalisateur Shûhei Yabuta (*Inuyashiki Last Hero*). Ce dernier connaît parfaitement Wit Studio puisqu'il s'occupe de gérer et de produire l'apport de la 3D chez les Titans. Tout comme pour la tridimensionnalité, la 3D permet de faire vivre la caméra, d'une barque à une autre, du sol au ciel, tout en incrustant avec finesse les personnages en 2D (quelques-uns sont modélisés en 3D mais rien de préjudiciable). Avec les compositions musicales relativement discrètes de Yutaka Yamada (*Tokyo Ghoul*), c'est bel et bien l'image qui parle, et tant mieux, mais on a hâte qu'une mélodie nous fasse vibrer quand le regard du vaillant Thorffin se perdra dans les cieux.

La version TV de *Vinland Saga* part donc sous d'excellents auspices. On en viendrait à regretter la diffusion illisible offerte par la plateforme d'Amazon Prime, guère propice à répandre la légende de l'*anime*. On connaît l'histoire. Ce n'est pas ça qui va arrêter un studio d'animation. •

« On a attribué des relents de Game of Thrones à Vinland Saga, dans sa propension à savoir manier le verbe et l'épée. »

RÉSUMÉ

Si vous avez raté le wagon : ***Vinland Saga*** met en scène le parcours initiatique du jeune guerrier Thorfinn désireux de venger la mort de son père. Il bourlingue alors sur les champs de bataille, découvrant l'immense jeu de guerre politique – entre invasion et chasse au trône – que se livrent Danois, Gallois, Anglais ou encore Norvégiens.

CHRONIQUES

GIVEN

ACCORDONS NOS CŒURS

[PAR **JÉRÉMIE GOUBIER**]

Décidément, cette cuvée 2019 de noitaminA est excellente. Faisant suite logique à *Sarazanmai*, *given* explore les méandres du mal-être adolescent, entre amour et culpabilité, où la musique est utilisée comme vecteur de communication. La diffusion francophone est aux petits soins de Crunchyroll.

EN BREF

Du rock, de l'amour, de la sueur, de la passion, alors qu'est-ce qu'on attend ?

Titre original : *given*
Durée : 11 × 24 min
Date de sortie : 7 juillet 2019
Auteur original : Natsuki Kizu
Réalisation : Hikaru Yamaguchi
Musique : Michiru
Studio : Lerche
Diffusion/distribution : Crunchyroll

Très apprécié par le public japonais (7e place en 2017 et 2018 au Chill Chill BL Awards, catégorie meilleure série) et fervemment défendu par Taifu Comics, la notoriété du manga de Natsuki Kizu oblige les producteurs (ici Fuji TV) à nous offrir ce qu'il y a de meilleur. C'est pourquoi les clés du projet sont entre les mains du studio Lerche, composant avec un staff judicieusement sélectionné. En premier lieu, Hikaru Yamaguchi se démarque grâce à un CV fort en titres comme *ClassicaLoid* (storyboard), *Aikatsu* (divers postes) ou les OAV de *Escha Chron* (à la réalisation), justifiant pourquoi l'aspect musical est aussi bien mis en exergue dans le récit. Un choix bienvenu.

ET JE REMETS LE SON

Baignant dans une atmosphère chaleureuse, notamment issu d'un travail autour d'une lumière orangée et tamisée, mais aussi doté de cadrages inspirés, le storyboard corrige intelligemment les petites faiblesses narratives du bouquin pour rechercher une description des plus réaliste du quotidien de nos protagonistes. Saluer à l'accueil de la salle de répète, parasites sonores en se branchant sur son ampli, un album d'Arctic Monkeys, des détails anodins pour une crédibilité accrue, travaillée jusqu'à un *character acting* léché lors des joutes musicales. Dans le premier épisode, c'est une minute entière qui y est consacrée, une *jam session* puissante aux teintes de rock alternatif où nos protagonistes s'éclatent sur des instruments en CGI rappelant les doux souvenirs de *Beck*, sans prétention aucune.

JE TE DONNE

given, c'est aussi mais surtout beaucoup de tendresse dans une histoire d'amour grandissante entre le blasé Uenoyama et l'introverti Mafuyu, se rapprochant subtilement par le biais de la musique. Une émulation positive leur permettrait à terme de vaincre leurs démons respectifs : des sujets difficiles tel le deuil y sont abordés. C'est grâce à des interactions sociales bienveillantes que nos musiciens se (re)construisent, consolident leurs liens amicaux et semi-professionnels pour des relations plus passionnées et des lendemains meilleurs. Cette série peut ainsi se lire comme une thérapie musicale, en somme. On apprécie également une narration plus posée que son homologue papier, pour une expérience sensible plus chaleureuse, même si basée sur des faits équivalents.

La qualité des adaptations télévisuelles de *boy's love* baignant dans le milieu musical n'est plus à prouver. Nul doute que *given*, du fait de ses qualités techniques évidentes et de son histoire bien plus touchante qu'au premier abord, s'inscrit dans la lignée de ses plus éminents membres, *Gravitation* et *Bronze Kôji Nanjo Cathexis* en tête de liste. Le temps lui donnera raison, nous en sommes convaincus. •

©Natsuki KIZU, SHINSHOKAN / given committee

CHRONIQUES

Dr. STONE

MUSCLES VS ÉPROUVETTES

[par PHILIPPE BUNEL]

Le *shônen* post-apocalyptique du moment s'impose déjà en *anime* ! C'est le studio TMS Entertainment (*Lupin III, Conan*) qui se charge d'adapter en grande pompe le manga de Riichirô Inagaki et Boichi. Disponible sur Crunchyroll, la série totalisera 24 épisodes, de quoi rendre cet excellent titre encore plus populaire !

EN BREF

Une belle adaptation aussi identifiable que le manga.

Titre original : *Dr. Stone*

Durée : 24 × 24 min

Réalisateur : Shinya Iino

Studio de production : TMS Entertainment

Diffusion/distribution : Crunchyroll

AnimeLand aime *Dr. Stone* ! Vous n'en doutez pas si vous avez le numéro 227 ! Cette aventure où deux lycéens se réveillent 3700 ans après la pétrification de leur monde est un véritable succès bien mérité. En effet, Senku, le féru de science et, Taiju, le féru des tâches physiques, offrent une magnifique « apocalypse pour les nuls », dans lequel le lecteur s'immerge dans de multiples astuces scientifiques. Passé cet aspect savoureusement ludique, c'est le déroulement de l'intrigue qui passionne, les héros cherchant à recréer notre civilisation alors que l'athlétique Tsukasa fuit la science afin de fonder une civilisation qu'il espère plus saine. En résulte un affrontement jouissif entre deux idéologies fortes. Très bien documenté, l'astucieux scénario d'Inagaki s'accompagne des somptueux dessins de Boichi, au fourmillement de détails. Mais qu'en est-il en *anime* ?

COPIÉ, BIEN COLLÉ

Sans surprise, la structure de la série *Dr. Stone* est très fidèle au manga (en cours). L'histoire avance assez vite et les épisodes sont dénués de temps morts. Les personnages sont bien retranscrits, notamment le loquace Senku, superbement interprété par Yûsuke Kobayashi. Quant à Makoto Furukawa, qui prête sa voix à Taiju, il réussit à être dans le ton juste avec ce personnage (trop) vigoureux, offrant ainsi un jeu radicalement différent de sa prestation en Saitama de *One-Punch Man*.

Tous deux excentriques dans leur genre, Senku et Taiju sont accompagnés de Yuzuriha, une jeune fille dont le caractère lisse ne demande qu'à évoluer. Et vous n'êtes pas au bout de vos surprises avec les tronches pas croyables que tire cet improbable duo…

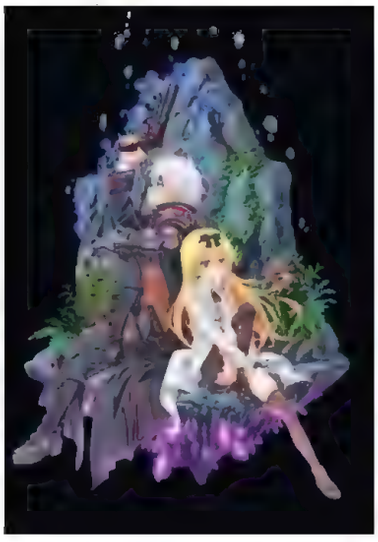
SHÔNEN HAUT DE GAMME

Adapter le dessin de Boichi, c'est devoir assumer une grande palette d'émotions et de torsions de muscles faciaux ! Crises de rire garanties ! Afin d'être animés, les dessins du *mangaka* sont intelligemment simplifiés par Yûko Iwasa (*Sant Seiya Lost Canvas*), qui a su conserver les traits épais du manga. TMS offre une production de haut vol, notamment au niveau des somptueux décors infographiques où la nature a repris ses droits ! Bien que les cheveux poireau de Senku puissent en rebuter plus d'un, les couleurs de l'*anime* sont très belles, valorisées par une somptueuse photographie qui s'adapte aux différents environnements. Enfin, et surtout, l'animation est de bonne facture, bien qu'elle soit parfois fainéante durant les scènes d'action, la mobilité des images figées nuisant à la qualité globale.

Préparé avec soin par le réalisateur Shinya Iino (qui communique beaucoup sur Twitter et sur son blog), l'*anime Dr. Stone* ne décevra pas les fans et conquerra les autres ! •

© Kome Studio, Boichi/SHUEISHA, Dr.STONE Project

CHRONIQUES



ARIFURETA SHOGOKYÔ DE SEKAI SAIKYÔ

LA FUREUR DE VIVRE !

[PAR KARA]

Sous-genre de l'*heroic fantasy*, l'*isekai* raconte généralement les mésaventures d'un ou plusieurs humains de notre monde plongé dans un univers parallèle, véritable seconde chance pour héros en devenir (surtout si on a raté sa vie terrestre) ! Seulement voilà, l'isekai est un genre actuellement surexploité !

EN BREF

Un *isekai* 100 % action à la mise en scène inégale, mais visuellement soigné et au potentiel prometteur !

Titre original : *Arifureta shogokyô de Sekaisaikyô*
Durée : 13 × 23 min
Sortie : 8 juillet 2019
Auteur original : Ryo Shirakome
Réalisation : Kini Yoshimoto
Character design : Chika Kojima
Musique : Ryo Takahashi
Studio : White Fox et Asread
Diffusion/distribution : Wakanim

Afin de surnager dans la surproduction aux pitchs de départ similaires, certains auteurs misent sur des anti-héros… très énervés ! Après une première adaptation réussie pour *The Rising of The Shied Hero*, voici un nouveau héros ayant la fureur de (sur)vivre !

MANGÉ, OU ÊTRE MANGÉ

Invoqué dans un monde de *fantasy* avec toute sa classe, l'inexpérimenté Hajime Nagumo se retrouve piégé au fin fond d'un labyrinthe ! Trahi par un de ses camarades de classe, laissé pour mort, le pauvre garçon sombre dans une rage destructrice ! Malgré ses maigres pouvoirs, il réussit à survivre et même se mettre à manger les monstres qui l'entourent, s'accaparant leur puissance. Nanti d'une nouvelle apparence plus « *badass* », le héros part en exploration jusqu'à découvrir une prison où est enfermée, depuis des siècles, la dernière des vampires de ce monde. Notre duo nouvellement formé cherche à sortir du labyrinthe. Hajime voudra-t-il alors se venger ? rentrer tout simplement chez lui ? ou carrément révolutionner ce monde hostile, à sa façon ?

PARCOURS DU COMBATTANT

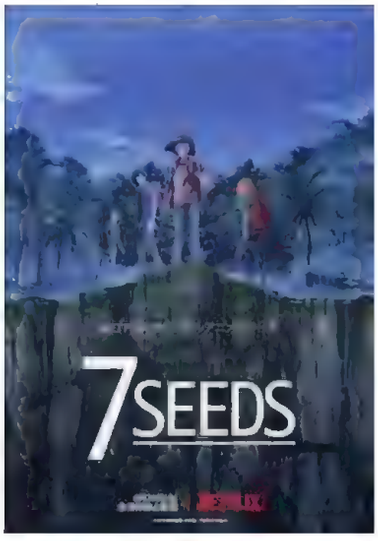
Arifureta shogokyô de Sekai Saikyô (« D'une occupation banale au plus fort du monde ») est une œuvre de Ryô Shirakome au parcours atypique. D'abord le roman est publié en 2013-2015 sur le site participatif Shousetsuka ni narô, une plateforme de partage des romans gratuits dont les titres les plus célèbres sont entre autres *Log Horizon* ou *Konsuba*. Il est acquis par l'éditeur Overlap, puis connaît une très belle adaptation manga par le *mangaka* RoGa. Porté par un encrage très détaillé et dynamique, *quid* de l'adaptation en série TV animée ? C'est le studio White Fox (*Akame ga KILL*), plutôt spécialisé dans la sous-traitance d'animation qui s'y colle, aidé par un vétéran de l'animation nippone des années 1980-1990, Kinji Yoshimoto (réalisateur des OVA culte de *Legend of Lemnear* et *Plastic Little* !).

PAC-MAN

Avec à peine quelques quatre épisodes vus au moment de boucler notre article, *Arifureta Shokugyou de Sekai Saikyou* démarre de manière séduisante. Il propose une narration différente du manga, distillant ses informations sur le destin de son héros berserkien au compte-gouttes, ainsi qu'un graphisme bien plus épuré au niveau du trait (ce qui rend les scènes d'action moins graphiques, mais plus lisibles pour le coup). Malgré un poil de *fan service* sur sa lolita vampirique (et encore, nous n'avons pas encore vu la fille-lapin Shia Haulia et son « armure bikini » dans les épisodes à venir), les quelques scènes d'action inégales vont du correct au trépidant. Voici une série d'aventures *isekai* qui se démarque de ses concurrents par une certaine efficacité narrative et formelle évidente ! •

©Ryo Shirakome, OVERLAP/ARIFURETA Project

CHRONIQUES



7 SEEDS

CHRONIQUE D'UN NAUFRAGE

[par **Joan Lainé**]

Méconnu en France et abandonné par Pika au bout du dixième volume, *7 Seeds* est pourtant l'un des plus importants mangas de science-fiction du XXIe siècle. Succès critique et public colossal au Japon, le récit fleuve de la grande Yumi Tamura connaît une seconde jeunesse grâce à Netflix et au studio Gonzo.

EN BREF

Adaptation ratée d'un classique de la SF en un divertissement bas de gamme qui se regarde sans se prendre la tête.

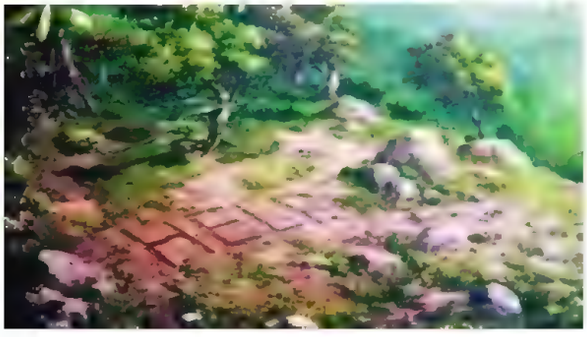
Titre original : *7 Seeds*
Durée : 12 × 25 min
Date de sortie : 28 juin 2019
Auteur original : Yumi Tamura
Réalisation : Yukio Takahashi
Character design : Yôko Satô
Musique : Michiru
Studio : Gonzo
Diffusion : Netflix

En marge de *7 Seeds*, la scénariste Tôko Machida s'occupait cette saison également de l'écriture d'*Are you lost?* Deux adaptations de mangas débutant sur un naufrage, mais surtout deux titres qualitativement opposés : l'un étant un chef-d'œuvre et l'autre tentant de repousser les sommets du mauvais goût. C'est peut-être entre ces deux mangas que se situe l'adaptation animée de *7 Seeds*. Car oui, elle est ratée. Tôko Machida et Yukio Takahashi, l'inexpérimenté réalisateur, ont tenté de réécrire le manga de Yumi Tamura, sans en avoir le talent.

7 SEEDS POUR LES NULS

Différents groupes s'éveillent dans un Japon méconnaissable, submergé par les eaux, recouvert par la végétation et peuplé de créatures étranges. Rapidement, les personnages comprennent qu'ils ont été cryogénisés afin de faire prospérer l'humanité dans le futur, alors que la Terre était menacée par une chute de météorites. Ces jeunes gens doivent reconstruire le Japon. Derrière cette intrigue se cache un grand récit de science-fiction à la narration bluffante. La série est divisée en saisons : chacune comporte plusieurs livres et s'intéresse à un groupe différent. On retrouve ici divers courants de la SF, jouant avec les repères temporels et la psychologie des personnages.

Mais ceci ne concerne que le manga, l'*anime* n'a pas le temps de s'attarder sur les détails et raconte l'histoire en ligne droite, désordonnée qui plus est, et ponctuée de flashbacks. Et c'est l'idée la moins inspirée que l'équipe de production pouvait avoir ! Déjà parce que l'intrigue est rushée et qu'on n'a jamais le temps de s'attacher aux personnages – même si on pouvait s'en douter parce que le format est trop court pour adapter un récit de cette ampleur – et aussi parce que tous les twists sont atténués ! Un exemple parmi d'autres est celui du livre de l'hiver. Dans le manga, lorsqu'il commence, on ne sait pas à quelle époque il se situe et quelle en sera la conclusion jusqu'au retournement de situation final. Dans l'*anime*, il est raconté comme un souvenir par un personnage disant avoir erré tout seul pendant des années. On comprend alors avant que le passage ne soit raconté quelle est sa temporalité et qu'il n'y aura qu'un survivant à la fin. Tout l'effet est gâché, quel massacre... Et c'est la même chose pour le visuel : sans être laid, il est plat. Toutes les envolées graphiques qui faisaient le charme et l'identité du manga ont été gommées. Reste alors un récit linéaire dénué de poésie qui se consomme en mangeant du pop-corn. Yumi Tamura et *7 Seeds* méritaient mieux, et c'est d'autant plus frustrant que l'on ne peut même pas vous conseiller l'excellent manga en compensation. Gonzo a échoué là où ont réussi Madhouse avec *Parasite* et Mappa avec *Banana Fish*. •



©2019 Yumi Tamura · Shogakukan/7Seeds Project

CHRONIQUES

ASTRA - LOST IN SPACE

DES ÉTOILES PLEIN LES YEUX

[PAR **Joan Lainé**]

À l'origine un *shônen* manga spatial de Kenta Shinohara conclu en 5 tomes, *Astra - Lost in space* débarque enfin sur nos écrans grâce à une adaptation animée de haute volée. Ce *space opera* passionnant qui doit beaucoup à ses personnages attachants a été confié aux mains de Masaomi Andô, plus grand talent du studio Lerche. Autant dire qu'on avait hâte de découvrir la série d'animation !

EN BREF

C'est avec un immense plaisir que l'on parcourt l'univers à bord de l'Astra et son équipage attachant. Une aventure inoubliable !

Titre original : *Kanata no Astra*

Date de sortie : 3 juillet 2019

Auteur original :
Kenta Shinohara

Réalisation : Masaomi Andô

Character design :
Keiko Kurosawa

Musique : Nobuaki Nobusawa et Masaru Yokoyama

Studio : Lerche

Après un long pilote durant près de 48 minutes (soit l'équivalent de deux épisodes), le rythme d'*Astra* reprend avec des épisodes d'une longueur classique de 24 minutes. Derrière ce choix d'introduction tout sauf convenu, on peut voir la volonté du studio Lerche d'établir une structure scénaristique encore plus définie que celle du manga. Ainsi, chaque épisode propose-t-il un voyage ou un séjour sur une planète. Des récits quasiment auto-conclusifs donc, tout en s'inscrivant dans la globalité du scénario, dont les mystères ne cessent de nous intriguer. On se retrouve alors transporté aux grandes heures des séries de science-fiction qu'on aimait tant (*Star Trek*, *Battlestar Galactica*, *Farscape*, *Galaxy Express 999*, chacun ses références) avec un esprit du *Jump* qui n'est pas pour nous déplaire. Vous l'aurez compris, l'*anime* dont on rêvait tous quand on était gamin est enfin là.

NOUS ÉTIONS NEUF

Alors qu'ils se rendent sur l'attrayante planète McPa pour effectuer un voyage scolaire de cinq jours, les membres de l'équipage B-5 se font engloutir par une mystérieuse sphère d'énergie qui les projette dans l'espace. Ils tombent non loin d'un vaisseau, qu'ils nomment Astra, et se rendent compte qu'ils ont été téléportés à 5012 années-lumière de chez eux. Les jeunes

protagonistes tracent donc un itinéraire pour retourner d'où ils viennent, un chemin périlleux impliquant de se ravitailler sur diverses planètes. Seulement tout n'est pas aussi simple. Déjà qu'ils ne savent pas où ils mettent les pieds et quels dangers réservent les différents lieux, mais aussi parce qu'ils ne sont pas arrivés près de l'Astra par hasard. Et le fait que le système de communication de vaisseau ait été coupé laisse supposer que l'équipage compte un traître...

Mais *Astra*, c'est aussi et surtout neuf personnages attachants que l'on suit dans un voyage fait de découvertes. Répondant tous à des archétypes bien définis et ayant chacun leur particularité, on peut d'abord être rebuté par cette vision stéréotypée de la conception des personnages. Mais ce serait un immense gâchis de s'arrêter à cela, car les protagonistes sont approfondis un par un, et de manière assez bluffante. L'influence du vécu sur leur psychologie actuelle est poussée très loin, faisant des liens évidents entre la manière dont ils ont été façonnés et comment ils se comportent aujourd'hui, si bien que l'on se met à les adorer tous sans exception, en oubliant que la série joue sur les clichés. D'ailleurs, en occultant la thématique de la science-fiction que l'on vous invite très fortement à découvrir par vous-même tant elle regorge de surprises et de beautés, il reste un récit sur la jeunesse. L'*anime* nous pousse à faire comme Kanata, Aries et le reste de l'équipage qui se lient d'amitié au fil d'une aventure trépidante qu'ils n'oublieront jamais et profitent de leur jeune âge tant qu'ils le peuvent encore. Et pour les spectateurs les plus

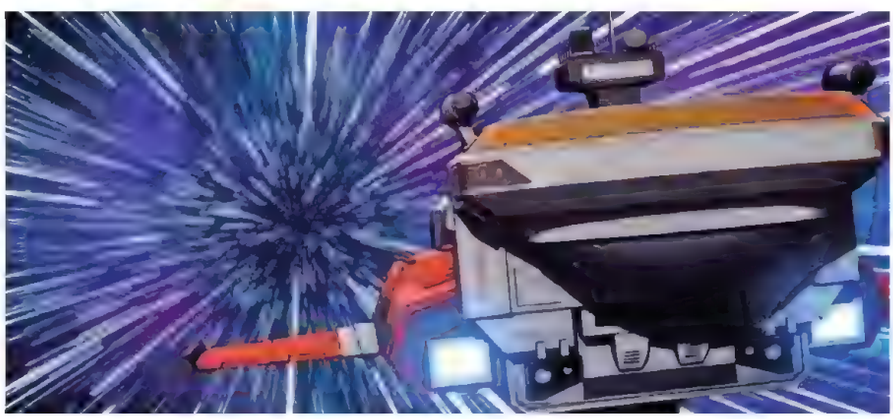
© Kenta Shinohara/Shueisha · Kanata no Astra Production Committee

âgés, c'est non sans nostalgie qu'ils devraient suivre cette bande de potes naviguer dans l'espace.

UN PILOTE D'EXCEPTION

Pour mener à bien l'épopée *Astra* sur nos écrans, il fallait un moyen de transport à sa hauteur : le vaisseau Lerche, piloté de main de maître par Masaomi Andô. Le réalisateur des adaptations animées de *Scum's Wish* et *Minuscule* impose plus que jamais son style visuel et prouve qu'il convient à des univers très différents. Il utilise à sa sauce et de diverses manières le *split screen*, technique cinématographique visant à diviser l'écran en plusieurs cadres que l'on retrouve dans les films de Brian De Palma ou encore dans la série *24 heures chrono*. Le réalisateur japonais en a également fait sa marque de fabrique, proposant des mises en scène très originales insérant un ou plusieurs cadres sur l'écran. Cela donnait un cachet particulièrement poétique à *Scum's Wish*, jouant avec la mélancolie de jeunes égarés dans des relations physiques. Dans *Astra*, le propos est bien évidemment différent, et il n'est pas question de spleen mais plutôt de comédie et d'action. Le langage créé par Masaomi Andô semble universel, puisqu'il insuffle ici du dynamisme via ses insertions de cadres là où le rythme de ses précédentes réalisations était plus lent. On en vient à l'un des points fondamentaux de cette série : l'humour fonctionne. Car oui, même si *Astra* n'est pas une comédie, le récit est ponctué de séquences drôles. Rappelons que le manga est créé par Kenta Shinohara, ancien assistant sur *Gintama*, dont l'influence est omniprésente sur ses œuvres, et surtout auteur de *Sket Dance*. C'est donc une réussite de l'*anime* qui parvient à faire rire quand il le faut, ce qui n'est pas chose aisée. Mais le plus fort dans la production du studio Lerche reste la manière dont sont gérés les changements de ton. On passe du rire aux larmes en un clin d'œil, tant les scènes dramatiques sont mises en scène de manière magistrale. C'est par exemple le cas lors du final de l'épisode 4 lorsque Yunhua, qui n'était jusque-là que le cliché de la fille timide se sentant inutile, se libère et se met à chanter dans une scène superbement réalisée. Décidément, on s'attache bien vite à l'intégralité du casting et la manière dont il nous est présenté n'y est pas étrangère. Le seul conseil que l'on puisse vous donner alors est d'embarquer vous aussi dans l'aventure *Astra* pour vivre de grands moments d'animation spatiale. Aye, Yeah ! •

« L'influence du vécu sur la psychologie actuelle des personnages est poussée très loin. »



IMPORT

ENSEMBLE STARS!

RÉVOLUTION EN CHANSON

[PAR **JÉRÉMIE GOUBIER**]

Les idoles masculines continuent d'étendre leur suprématie sur le marché de l'animation. Il ne faut pas compter sur la diffusion sur le petit écran d'*Ensemble Stars* pour refréner cette domination[1]. Emplies de bonne humeur, ces œuvres permettent d'oublier nos soucis à travers le quotidien plus ou moins féérique de stars en devenir.

EN BREF

Oubliez le magnésium : une bonne dose d'*Ensemble Stars* en intraveineuse, et vous voilà remis d'aplomb !

Titre original : *Ensemble Stars!*
Date de sortie : 7 juillet 2019
Réalisation : Masakazu Hishida
Character designer : Eri Osada, Haruko Iizuka, Tomoyuki Shitaya
Musique : Tatsuya Katô
Studio : David Production

Les petits curieux zonant du côté de l'*Otome Road* pour y retrouver les derniers *ikemen* à la mode ont forcément eu le loisir d'y croiser des bonnes bouilles venues d'*Enstars* (pour les intimes). En effet, la licence multimédia de Happy Elements carbure depuis quatre ans à travers, entre autres, des CD trônant dans le top 10 Oricon, des concerts au Nippon Budokan, et la publication de mangas ou romans. Véritable colonne vertébrale à cet ensemble, le jeu mobile de CCG lancé fin avril 2015 cartonne avec plus de 4 millions de téléchargements uniques sur iOS et Android, où le joueur revêt l'habit de producteur d'une équipe d'idoles (nommée *unit*) au sein d'une école spécialisée.
La série TV, compte tenu d'un certain retard[2], a su se faire attendre. Produite par David Production, l'objectif avoué derrière le projet est de satisfaire pleinement les nombreux fans. Un pari réussi, mais attendu : avec Masakazu Hishida à la direction, un des génies derrière la délirante franchise *Pretty Rhythm/King of Prism*, le contraire aurait été étonnant.

HAPPY ACADEMY

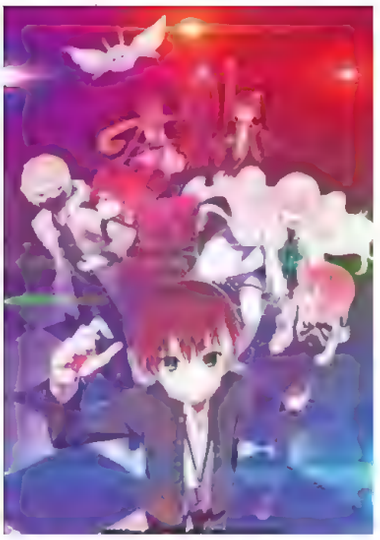
Bien loin des intrigues du genre se déroulant dans un univers professionnel, l'*anime* condense la *main story* du jeu où nous retrouvons les quatre garçons de l'*unit* Trickstar souhaitant renverser le BDE qui impose des règles tyranniques dans l'unique but de rester parmi les groupes les plus populaires de l'école. En s'encombrant de pas moins de 13 *units* pour 41 personnages, seule une narration boostée au Redbull permet d'introduire les nombreuses intrigues se jouant dans ce grand capharnaüm où chacun espère un jour obtenir la reconnaissance de ses camarades. Le spectateur n'a pas d'autres choix que d'être parfaitement concentré pour ne rien louper de ce spectacle à la bonne humeur communicative.
Doté d'un casting de choix (Yûki Kaji, Junichi Suwabe, etc.), *Enstars* marque par une omniprésence d'archétypes de garçons joyeux et rigolos, aux personnalités excentriques et aux jolis minois, qui se révèlent être de vraies piles électriques à l'écran. Grâce à leurs prestations chantées et dansées, les fans sont heureux de retrouver leurs musiques favorites mises en scène avec maestria, parfois montées comme de vrais clips vidéo.

Privées de leur aspect multimédia, ayant une réputation peu glorieuse chez les néophytes, et étant peu poussées par leurs exploitants VOD ou les médias spécialisés, les idoles masculines peinent toutefois à trouver un public dans nos contrées. *Ensemble Stars* n'a même pas cette chance, puisque aucune diffusion n'est prévue à ce jour. Pourtant, les aventures de ces jeunes gens enjoués procurent un réel bien-être et devraient être prescrites par nos médecins plus souvent !

1. En 2018 au Japon, les DVD/Blu-ray de IDOLiSH7 se sont vendus à 161 000 exemplaires, ainsi que 131 000 pour The IDOLM@STER SideM.
2. Dans les cartons depuis fin 2015, elle devait originellement être produite par GENCO et sortir début 2017.

©Happy Elements K.K / Ensemble Stars! Animation Project

CHRONIQUES



THE ONES WITHIN

SECOUEZ-MOI !

[PAR **SVEN POLLON**]

Depuis *Sword Art Online*, les *anime* MMO en réalité virtuelle ont la cote et *The Ones Within* se classe dans cette catégorie. Comme il faut toujours une originalité afin de se démarquer, cette série propose des joueurs *streameurs*. Un peu comme si on lâchait nos youtubeurs préférés dans un jeu mortel. Ça donne envie, non ?

EN BREF

Allez ! Tous les youtubeurs dans un jeu mortel ! On va organiser ça en vrai et ça fera le record de vues dans l'histoire du Net.

Titre original : *Naka no Hiro Genome*
Durée : 12 x 26 min
Date de sortie : 7 juillet 2019
Réalisation : Shin Ônuma
Musique : Junichi Satô
Studio : Silver Link., Inc.
Diffusion/distribution : Wakanim

Akatsuki Iride est un jeune garçon spécialiste des *escape games*. Il est bien connu pour ses *Let's Play* sur de nombreux jeux, mais surtout pour être allergique à tous les pollens. Un jour, il est sélectionné pour participer au jeu *The Ones Within, Genome*. Il perd connaissance et se retrouve IRL dans le jeu avec sept autres participants : Karin, la spécialiste des jeux d'horreur, Anya, spécialiste des jeux de combat, Zakuro qui joue aux jeux d'infiltration, Kaikoku qui aime les jeux de l'ère Sengoku, Himiko qui joue aux jeux de gestion, Yuzu, la streameuse reine des casse-tête, et Makino qui ne parle jamais, fan des jeux de séduction. Voici une belle brochette pour respecter les caractères caricaturaux de ce genre d'*anime*, mais surtout pour atteindre l'objectif de *The Ones Within, Genome* : les 100 millions de vues. Tous participent alors à des jeux divers et variés, mettant peut-être leur vie en jeu, mais surtout, prêts à tout pour monter leur audience. Le modérateur a un masque d'alpaga et passe son temps à les menacer et à faire des blagues.

©2019 Osora/KADOKAWA/Nakanohitogenome Partners

REGARDER ENCORE

Cela étant dit, la série n'est finalement rien d'autre qu'un *megamix* d'autres séries du même genre avec la volonté de proposer un éventail de jeux souvent idiots (la séduction à la ferme) et parfois terrifiants. Bien sûr, on sent que l'idée de départ était de dénoncer un peu cette course aux nombres de vues sur YouTube avec tout et n'importe quoi, et le fait que tout ceci soit vain à l'arrivée. Mais pour tout avouer, on se prend au jeu nous aussi. Bien sûr, on est face à des personnages vus et revus, mais après tout, Akatsuki est vraiment sympathique (il cache quelque chose bien sûr), ceux qui étaient insupportables sont bien utiles et d'autres sont vraiment drôles. Difficile d'arrêter de regarder !

Et si c'était ça le secret des influenceurs ? Bien sûr, tout ce qu'ils proposent n'a que peu d'intérêt, mais on ne peut s'empêcher de continuer à regarder, un peu comme une télé-réalité en fait.

Côté animation, on est loin de tout ! On s'amuse presque à noter les raccourcis pris par Silver Link afin de faire des économies. Parfois ça donne quelques bonnes trouvailles, donc pourquoi pas. C'est mieux que faire semblant. Restent des réels points forts : des *seiyû* de qualité et des génériques au top. La série sera sûrement oubliée dans quelques mois, mais au moins, on aura passé un bon moment ! •

INTERVIEW

Kiyotaka Oshiyama

Le cœur sur la main

[PROPOS RECUEILLIS PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est dans l'antre vivace du MIFA du Festival d'Annecy que l'animateur/réalisateur de génie Kiyotaka Oshiyama s'est longuement confié à nous, avec la générosité qui caractérise ses apparitions à l'écran, de *Space Dandy* en passant par *Devilman Crybaby* et bien au-delà.

Kiyotaka Oshiyama

Pour débuter, vérifions une information : deviez-vous être le directeur d'animation du film avorté de Satoshi Kon, *Dream Machine* ? L'aviez-vous rencontré ?
J'ai rencontré Satoshi Kon au moment de la production de *Dennô Coil*, j'avais bu un coup avec lui à Ogikubo, tandis qu'il venait de finir *Paprika*. Il me semble qu'il m'avait demandé de tenir ce poste mais... que s'est-il passé déjà ? Je crois que j'ai refusé (*rires*). Je ne m'en souviens pas bien mais Yoshimi Itazu (*Welcome to the Ballroom*) était prévu à un poste important. Je ne me rappelle plus bien si je devais y participer ou si j'avais refusé mais en tout cas je n'y ai pas pris part.

Revenons en arrière : quelles ont été vos premières expériences dans le milieu ?
En 2004, j'ai commencé en tant qu'intervalliste freelance chez Xebec, j'ai aussi *cleané* des scènes dessinées par Nobuyoshi Habara (lire p. 58). J'ai fait mes premières animations sur *Rockman Exe Axess*, la série télé *Sôkyû no Fafner*, puis j'ai participé à bien d'autres *anime* comme *Dinobreaker*, *Negima*, un autre dont le nom m'échappe... Quoi qu'il en soit, entre 2004 et 2005 j'ai participé à de nombreux *anime* en tant qu'intervalliste. Puis j'ai fait mes premiers *genga* sur la série *Rockman Beast* ou les derniers épisodes de *Fafner*, épisode 20 et quelques...

« J'AI BEAUCOUP APPRIS EN REGARDANT PAR-DESSUS L'ÉPAULE DE SUPER ANIMATEURS, NOTAMMENT AVEC HAYAO MIYAZAKI. »

Aviez-vous un maître en matière d'animation ?
Il y en a eu beaucoup... À l'époque de Xebec c'était Mitsuru Ishihara. Puis, plus tard, quand j'ai travaillé sur *Dennô Coil*, en freelance, il y avait à mes côtés Mitsuo Iso et Toshiyuki Inoue qui sont des animateurs incroyablement doués... Takeshi Honda également. J'ai beaucoup appris en regardant par-dessus l'épaule de ces super animateurs. On peut dire qu'au fil du temps, mes maîtres ont changé. Quand je suis allé travailler au studio Ghibli, puis au studio Khara, j'ai pu trouver sur place de nouveaux maîtres. J'ai beaucoup échangé et appris avec Hayao Miyazaki, c'est donc tout naturellement qu'il est devenu un maître aussi. Du côté de Gainax, j'aime les œuvres de Anno, je regardais notamment *Entre elle et lui*. Un peu avant de devenir animateur, j'aimais ce que faisait Hiroyuki Imaishi, et Anno aussi bien sûr.

En dehors de votre travail de créateur, vous donnez des cours, des séminaires, vous faites un travail de correction d'animation (*il nous montre son livre*). Pouvez-vous nous en parler ?
Tout d'abord, je ne savais pas si mes compétences et techniques en animation pourraient s'avérer utiles aux autres, mais quand j'ai commencé à prodiguer des conseils sur Twitter j'ai eu énormément de réactions positives. On m'a dit que c'était très utile. Puis nous avons fondé notre studio, et j'appréhendais le fait de devoir le faire vivre uniquement en produisant de l'animation. Je voulais des fondations plus solides et diversifiées. J'ai imaginé un service de correction qui s'adresse aux artistes débutants, illustrateurs ou animateurs pour les aider à se lancer, en espérant aussi en tirer, dans une certaine mesure, des bénéfices pour mon entreprise. J'ai donc mis au point deux systèmes, un payant et un gratuit. Je ne voulais pas faire payer, car quand vous faites payer, vous êtes de fait prestataire d'un service, et ça devient un fardeau. Si possible je voulais proposer

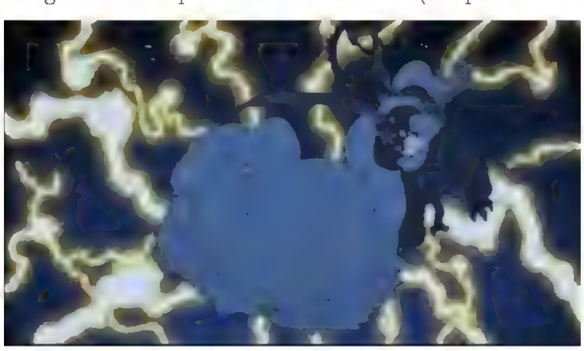
Crédits (croquis) : Kiyotaka Oshiyama
Devilman Crybaby © Science SARU / Netflix
Flip Flappers © Flip Flat Project
Crédit photo : Bruno de la Cruz point

mes services gratuitement à tous. Mais si je proposais mes services gratuitement, je n'aurais plus eu de temps pour moi. J'ai donc choisi de faire cela sous forme de livre. Ainsi, si mon livre se vend, je pourrai équilibrer mes comptes *a posteriori*. Finalement j'ai pu trouver un éditeur qui a publié mon livre et tout se passe comme prévu. Aussi, avais-je pour but de me faire connaître auprès de nombreux créateurs. Ainsi pourrai-je tisser des liens forts avec beaucoup d'artistes. Et dans le futur, quand je voudrai réaliser des projets et que j'aurai besoin de main-d'œuvre, il serait formidable que certains de ces artistes souhaitent me prêter main-forte.

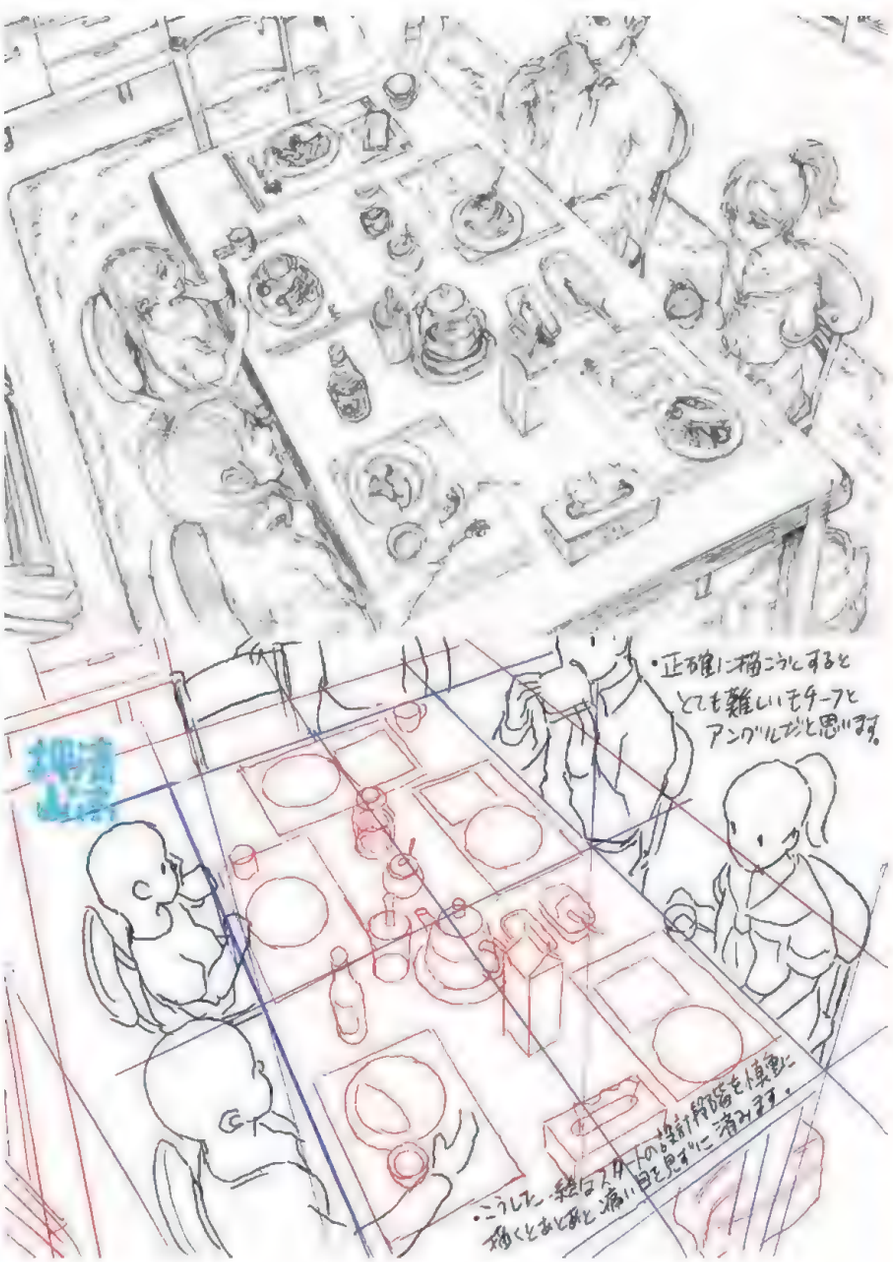
Quels sont les problèmes de l'animation japonaise aujourd'hui ?
Il y en a des montagnes ! Mais le principal problème, dont on parle même beaucoup dans les médias, c'est que l'argent généré par les dessins animés ne revient pas suffisamment dans la poche des créateurs ou des entreprises qui produisent. Quand on compare au reste du monde, cette proportion est moitié moindre au Japon. C'est un immense problème, mais malheureusement nous n'avons aucune prise sur lui et aucun moyen de changer les choses, je pense. Il faut faire avec.

Que pensez-vous de la jeune génération de web-animateurs ?
Il y a beaucoup d'animateurs très forts. Avec le développement des réseaux sociaux et d'Internet il est devenu facile d'accéder à des vidéos et des œuvres magnifiques du monde entier. Grâce à cela ils apprennent les techniques très rapidement. Bien sûr tout commence par l'imitation, mais leurs progrès sont fulgurants et ils atteignent très vite une maturité artistique. Aussi je remarque qu'il y a de plus en plus d'animateurs étrangers qui viennent travailler au Japon. Quand je vois tant d'animateurs étrangers très forts venir travailler ici, je me dis que nous, Japonais, sommes en train de perdre le duel !

Quels sont les noms qui vous impressionnent ?
Hakuyu Go et China, qui ont participé sur *Flip Flappers*, et je citerais aussi Keiichiro Watanabe. J'aime la folie, l'originalité. Et puis You Yamamoto (ou plutôt Ken Yamamoto, aussi surnommé Leaf), qui est lui aussi de la même étoffe !



Flip Flappers était une belle série ! On dit que le succès n'était pas au rendez-vous. Que pouvez-vous nous dire sur sa production ?
On ne peut pas dire qu'elle ait été un franc succès… Mais elle a eu un succès d'estime de la part de la profession. Je ne connais pas moi-même le budget exact, mais en tout cas il n'était pas élevé. Il nous a fallu trois ans pour produire la série… (*Il réfléchit*) Quand est-ce que j'ai fini *Space Dandy* déjà ? Je ne me rappelle pas précisément,



mais j'ai travaillé sur la mise en scène d'une bande annonce de *Macross Card Fighter*, et la préproduction de *Flip Flappers* a commencé juste après. Si vous pouvez retrouver cette date, vous pourrez faire le calcul (NDLR : mars 2014, et *Flip Flappers* a commencé sa diffusion en octobre 2016).

L'histoire de *Flip Flappers* est une métaphore du monde de l'animation. Quel message avez-vous voulu transmettre ?
Au départ, *Flip Flappers* devait être un *space opera* avec deux filles comme personnages principaux. C'était une commande. Mais à ce moment-là, je ne voulais pas faire de guerre ou d'aventure dans l'espace à la *Star Wars*. Ne pourrait-on pas dire que notre propre corps est un univers, comme dans *Saint Seiya*, avec le Cosmos ?! J'ai donc développé ce concept d'univers intérieur. J'ai imaginé un projet se déroulant dans le monde de « *pure illusion* », un univers intérieur en expansion, en dehors du monde réel, dans lequel les héroïnes vivent des aventures

Avez-vous un souvenir amusant de la production de *Dennô Coil* à nous partager ?
Juste derrière mon bureau siégeait Toshiyuki Inoue. À mes côtés il y avait aussi Yasuo Muroi, qui tient le compte Twitter @animesijyuku. On faisait partie tous les deux de la jeune génération qui venait d'arriver au studio pour participer à *Dennô Coil*. Et nous bavardions souvent d'animation et d'autres sujets. Et dès que nous parlions d'*anime*, Monsieur Inoue faisait immédiatement tourner sa chaise et discutait avec nous, nous racontant plein d'histoires passionnantes ; mais dès que nous changions de sujet, il se retournait vers son bureau pour reprendre le travail. Il est vraiment dingue d'animation, c'est un sorcier de l'animation ! On le surnomme *anime-sama*, mais je pense qu'on devrait le surnommer *anime-majin* (*rires*) ! Si vous voulez d'autres histoires, sur Mitsuo Iso... Vous savez, le travail sur *Dennô Coil* a été particulièrement éprouvant. Il était vraiment dans la dynamique de sacrifier sa vie pour son travail. Il voulait vivre une vie courte mais féconde. « *Si je peux finir cette œuvre, peu m'importe de raccourcir mon espérance de vie.* » Et moi aussi j'avais pris cette résolution. Et pourtant, dans la cuisine du studio il buvait du *yomeishu*, une boisson médicinale pour hypochondriaques !

Vous êtes aussi connu pour avoir réalisé tout seul des épisodes de *Space Dandy* ou *Devilman Crybaby* !
Sur l'épisode 5 de *Devilman Crybaby* j'ai presque tout fait tout seul, du storyboard à l'animation, mais j'ai eu de l'aide de quelques personnes pour quelques animations-clés. Combien de temps m'a-t-il fallu pour dessiner Dandy ? (*Il demande à la productrice Yuki Nagano qui l'accompagne*) Trois mois. Après avoir fini le storyboard, il m'a fallu trois mois pour finir les animations de l'épisode.

C'est prodigieux !
Pour *Devilman Crybaby*, je pense que ça m'a pris à peu près le même temps.

Comment faites-vous pour être si libre sur vos projets ?
Tout d'abord, dans le business de l'animation japonaise, il n'y a pas assez de personnel. Donc, quand je demande à faire telles ou telles scènes, si on me fait confiance, on me laisse m'en charger. Pour le cas *Devilman Crybaby*,

Shishigari © 2018 STUDIO DURIAN & Table Magazines
Space Dandy © 2014 BONES/Project SPACE DANDY Licensed from BANDAI VISUAL

nous n'étions vraiment pas du tout en sureffectif, alors on m'a demandé de réaliser un épisode tout seul, et j'ai dit que j'étais d'accord à condition qu'il ne soit pas trop compliqué. Finalement je me suis retrouvé à faire la scène de combat entre Sirene et Devilman. Je n'avais pas prévu de toucher à une tâche si compliquée. Si ça n'avait pas été le cas j'aurais pu faire les pauses-clé de cet épisode entièrement seul vous savez. Mais d'une part l'épisode lui-même était compliqué, et puis j'assurais le rôle de chef animateur général, alias « *devil-sakkan* », donc il m'a fallu de l'aide pour dessiner l'épisode et tenir les délais.

Pouvez-vous nous présenter votre studio Durian et *Shishigari*, votre nouveau projet ?

C'est une entreprise que nous avons montée ma productrice et moi, avec difficulté. Nous ne savons pas encore bien comment il va évoluer. En tout cas comme c'est notre spécialité, nous faisons de l'animation 2D et nous voudrions, mais l'espoir est mince, produire un long métrage. Comme beaucoup de studios japonais nous devons le soutenir à bout de bras et nous avons besoin de fonds pour le maintenir, alors nous acceptons des commandes, et comme l'argent qu'elles génèrent ne suffit jamais, nous devons continuer sans cesse, jusqu'à accepter des projets qui ne nous plaisent pas. Nous réfléchissons à un moyen d'y échapper.

Ce que vous voyez ici (pour *Shishigari*, NDLR) n'est pas encore finalisé. Ce sera en tout cas un court métrage. Un jeune chasseur, pour s'établir, va chasser seul durant 17 minutes de film. Au Japon, il existait des populations de chasseurs qu'on appelait Matagi. Aujourd'hui la culture Matagi existe encore. Dans les montagnes reculées du nord-est du Japon, ils chassent l'ours, le *saro*, et aussi ramassent les herbes, fruits et écorces de la forêt pour vivre. Ce sera diffusé au festival international de films Fantasia au Canada et sera en lice pour le prix Satoshi Kon.

« DANS FLIP FLAPPERS, J'AI DÉVELOPPÉ UN CONCEPT D'UNIVERS INTÉRIEUR, UN PROJET SE DÉROULANT DANS LE MONDE DE "PURE ILLUSION" EN EXPANSION, EN DEHORS DU MONDE RÉEL. »

Le Français Kévin Aymeric s'occupe de la direction artistique : comment l'avez-vous rencontré ?

C'était à l'époque de *Space Dandy*. Il dessinait tout seul tous les décors de l'épisode de M^me^ Eunyoung Choi et j'ai entendu parler de lui. Je l'ai rencontré à l'avant-première et nous avons tout de suite sympathisé. Nous nous sommes perdus de vue, et puis un jour, à je ne sais plus quelle occasion, nos routes se sont recroisées quand il est repassé au Japon. Nous avons mangé ensemble, puis il m'a présenté sa femme, son fils... Nous réalisions notre court métrage, quand s'est posé le problème des décors. Je voulais à l'origine tout faire moi-même, l'animation et les décors. Mais j'ai pris du retard sur le storyboard. Je devais trouver quelqu'un pour les réaliser à ma place, mais nous n'avions pas d'argent. J'aurais pu faire appel à un studio bon marché, mais c'est un projet auquel je suis très attaché, alors j'ai pensé à demander à Aymeric qui a tout de suite accepté. J'étais fou de joie. Bien que nous ayons un tout petit budget, il nous a gratifiés d'un travail formidable

Avez-vous un dernier mot ?

Je veux me faire un petit peu de publicité. Je vous invite à vous rendre sur le site internet de mon studio. Nous avons une page en anglais. Je propose mes services de correction pour les artistes et animateurs en herbe. Donc j'invite les Français passionnés à m'envoyer leurs travaux via le site. J'aimerais me rendre utile jusqu'en France. •

Remerciements appuyés à Kiyotaka Oshiyama et Yuki Nagano pour leur disponibilité et leur gentillesse. Un grand merci à notre interprète Ludovic Joyet.

INTERVIEW

NOBUYOSHI HABARA

MONSTRE POLYVALENT DE L'ANIMATION

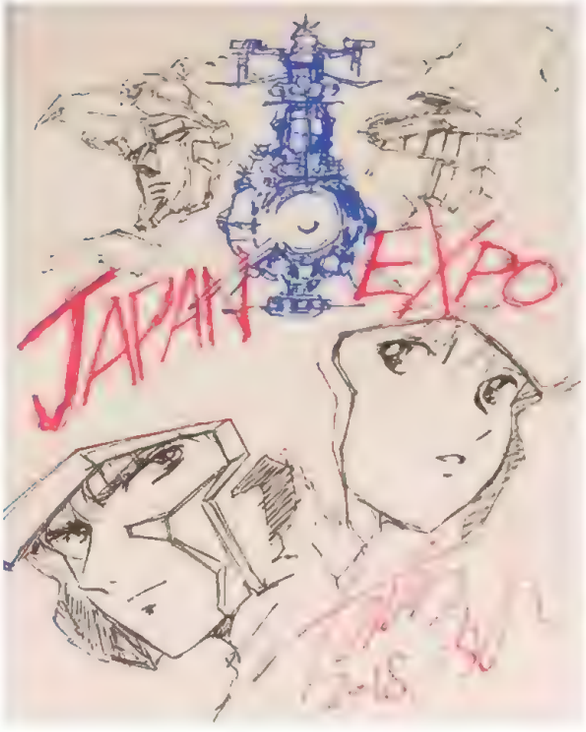
[PROPOS RECUEILLIS PAR **PHILIPPE BUNEL**]

C'est dans la bonne humeur que Nobuyoshi Habara est revenu sur les grandes lignes de sa longue carrière. Avec grand plaisir, nous retrouvions le co-créateur du studio Xebec, cet habitué des pages d'*AnimeLand* étant le seul artiste japonais à avoir créé une illustration originale pour une couverture du magazine (le n° 71).

Nobuyoshi Habara

Pouvez-vous nous parler du studio « Mapple » que vous avez créé lorsque vous étiez lycéen ?
Avec des camarades de classe, nous avions réalisé trente minutes d'animation, décomposées en quatre *anime*. Le premier faisait environ deux minutes, nous avions créé une œuvre originale de vingt minutes, ainsi que l'adaptation du manga *Space Adventure Cobra* de Buichi Terasawa[1] et du manga *Fukkan*. Les films ont été présentés au festival de notre école. Ce n'était pas professionnel mais ça nous a mis le pied à l'étrier.

Après votre conférence à Japan Expo, vous avez dessiné le croiseur Yamato, le robot Dancougar ainsi que Rom et Leina Stôl de *La Revanche des Gobots*. Ces deux dernières séries vous sont-elles chères ?
Oui. La licence *Dancougar* (1985) m'est précieuse car j'y officiais en tant que *chara designer*, *mecha designer* et animateur. J'ai occupé le poste de *chara designer* à part entière pour la première fois sur *La Revanche des Gobots* (1986).



Certains épisodes de *Dancougar* avaient une animation très limitée. N'avez-vous pas souffert du manque de budget ?
Ce n'était pas un problème budgétaire, mais de temps. Pire, lorsque nous dessinions les *genga*[2], nous prenions le soin de créer des zones d'ombre, mais elles disparaissaient lors des dessins finaux. Du coup les images étaient simplifiées. C'était frustrant.

Sur quel *anime* avez-vous débuté la mise en scène ?
À la fin de *Powered Armor Dorvack* (1984), j'ai réalisé une vidéo « *pick up* » de cinq minutes avec un robot qui protégeait la Terre. Nous avions pris comme toile de fond les alentours d'Ashi Productions. Au début je voulais exploser le bâtiment du studio mais on me l'a interdit (*rires*).

Vous avez travaillé avec Masami Obari, dont le style se rapproche beaucoup du vôtre.
Pas étonnant, c'est moi qui ai engagé monsieur Obari ! Actuellement, c'est un grand dessinateur, mais au début il n'était pas très bon. Il dessinait les *mecha* comme des boîtes (*rires*) ! Du coup je lui ai appris qu'il fallait concevoir en amont le squelette, puis y ajouter la carcasse. Comme il a vite évolué, je l'ai invité à travailler sur *Dancougar*.

Qui était votre mentor ?
Je dirais Kazuo Komatsubara (*Goldorak*, *Albator*, trilogie *J9*), pour qui j'ai un grand respect.

Comment était l'ambiance au sein du studio Ashi Productions ?
Chez Ashi Productions, le travail était très intense et difficile. Mais c'était intéressant car le studio laissait les artistes libres. Nous n'étions pas obligés de suivre au millimètre près les *model sheets*[3]. Tant que nous ne dérivions pas trop, tout était accepté (*rires*).

Avez-vous transmis cette liberté à vos animateurs du studio Xebec ?
Oui, exactement ! Vous savez, le fait d'être libre permet de faire de bons films !

Comment a été fondé le studio Xebec ?
Au début, la structure était composée d'anciens membres

Crédits photos : Philippe Bunel
Space Battleship Yamato 2199 © Voyager Entertainment, Inc. © 1980 Yoshinobu Nishizaki. All rights reserved.

d'Ashi Productions. J'étais aux États-Unis pour un travail lorsque mon chef, Yukinao Shimoji, m'a appelé pour me dire qu'il quittait Ashi Productions afin de créer une nouvelle compagnie. Je l'ai suivi sans réfléchir (*rires*).

C'était fréquent de voir des groupes d'artistes quitter un studio formateur pour créer leur propre structure.
Oui. Ashi Productions était elle-même une filiale de Tatsunoko Production, tout comme Production I.G par la suite[4]. Et Xebec travaillait directement avec Production I.G. C'est d'ailleurs son créateur, Mitsuhisa Ishikawa, qui nous a donné un pécule pour que nous puissions créer notre société.

En tant qu'artiste, vous êtes animateur, *mecha designer*, *chara-designer* et réalisateur, vous n'arrivez pas à rester au même poste.
(*Rires*) Au début j'aimais faire bouger les personnages, me concentrer sur l'animation en tant que telle, mais désormais je me passionne pour la mise en scène. Je peux ainsi encadrer une œuvre entièrement. Ça me permet d'expérimenter et de travailler sur la rythmique. Par exemple, des sons peuvent être placés différemment afin de créer diverses sensations. Dans *Yamato* 2202, vous verrez que le temps semble s'écouler autrement lorsque l'action se passe à l'intérieur du vaisseau ou à l'extérieur.

« CHEZ ASHI PRODUCTIONS, LE TRAVAIL ÉTAIT TRÈS INTENSE ET DIFFICILE. MAIS C'ÉTAIT INTÉRESSANT CAR LE STUDIO LAISSAIT LES ARTISTES LIBRES. »

De réalisateur d'épisodes sur *Yamato* 2199, vous passez à réalisateur en chef sur *Yamato* 2202, qu'est-ce qui va changer maintenant que vous tenez la barre ?
Comme je dois écouter de nombreux avis, c'est difficile de créer de grands changements. Je dirais ma sensibilité…

Qu'est-ce que la 3D a changé pour vous ?
Grâce à la 3D, j'ai pu créer des mouvements de caméra impensables en 2D, mais surtout des animations très lentes. Par exemple, quand les canons du Yamato bougent doucement pour s'orienter vers leur cible, la 3D offre un rendu bien plus naturel. Ce serait très difficile avec une animation faite main.

Le *mecha designer* Kimitoshi Yamane (*Cowboy Bebop*, *Yamato* 2199) nous a expliqué que les graphistes 3D vont parfois trop loin dans les détails. Partagez-vous cette opinion ?
(*Rires*) Effectivement, et il m'arrive souvent d'enlever des détails si ça aide la mise en scène. Par exemple, je n'hésite pas à retirer un canon ou autre élément si ça permet de créer un plan plus beau, ou un meilleur raccord.

De nos jours, est-ce un grand challenge de marier 2D et 3D ?
Ce n'est pas difficile de mélanger 2D et 3D. Pour *Yamato* 2199, on laissait des traits extérieurs apparents pour créer l'illusion que c'était fait à la main. Pour *Yamato* 2202, je voulais qu'on ait l'impression que les décors sont réalisés à la main, et ainsi conserver l'ambiance qu'offraient les décors sur celluloïds dans les séries des années 1970. •

---

1. Magnifique animation réalisée avant la version de Dezaki de 1982.
2. Dessins de poses clés, qui se complètent avec les dessins intervalles, dits *dôga*.
3. Un *model sheet* est une planche présentant un personnage ou un objet sous divers angles. Il sert à homogénéiser les dessins d'un *anime*.
4. Production I.G était une filiale de Tatsunoko nommée I.G Tatsunoko avant qu'elle soit complétement autonome. Notons également que les studios Groupe TAC, Madhouse et Sunrise ont été créés par des transfuges de Mushi Production.
Nous remercions monsieur Habara pour sa gentillesse, ainsi que Dybex, Japan Expo et Game of Com pour avoir rendu possible cet échange. Merci à Ilyes Rahmani pour la photo du *speed drawing* et Bruno DLC pour les infos complémentaires.

scène culte

PERFECT BLUE

COURSE-POURSUITE IDENTITAIRE

[par **PHILIPPE BUNEL**]

Revenir sur la mise en scène de Satoshi Kon résonne d'évidence pour une telle rubrique ! Tout au long de sa (trop courte) carrière, le réalisateur de *Millenium Actress* et *Paprika* nous a habitués à l'excellence, qu'elle soit visuelle ou narrative. Dès son premier long métrage, *Perfect Blue*, il a imposé ses thèmes et son imagerie uniques. La preuve dans cette analyse de l'impressionnant *climax*.

Titre original : *Perfect Blue*
Durée : 80 min
Date de sortie : 1997
Auteur original : Yoshikazu Takeuchi
Réalisation : Satoshi Kon
Musique : Masahiro Ikumi
Studio : Madhouse

Librement adapté du roman homonyme de Yoshikazu Takeuchi, *Perfect Blue* dépeint la reconversion d'une idole en actrice. Cette réorientation plonge la jeune femme, Mima, dans le doute. Et tandis que la mort touche progressivement son entourage, elle est en proie à des hallucinations et se met à confondre réalité et fiction. Mais les morts, eux, sont bien réels.

Commençons l'analyse au moment où Mima se rend compte qu'elle n'est pas dans sa chambre, mais dans celle de Rumi, sa manager, qui a copié son intérieur. Le score angoissant de Masahiro Ikumi démarre en fondu, accompagnant la tension de plus en plus palpable. C'est alors que Rumi revient costumée en Mima chanteuse (robe et perruque). Nous arrivons ainsi à la révélation finale : la tueuse est Rumi, dont le trouble dissociatif de la personnalité la laisse penser qu'elle est la vraie Mima. S'ensuit une scène d'agression et une violente course-poursuite dans la ville.

ENTRE SCHIZOPHRÉNIE...

Avec *Perfect Blue*, Satoshi Kon embrasse le thème du double, ce qu'il réutilisera dans chacune de ses œuvres futures. Tout le long du film, Mima est rongée par une schizophrénie paranoïde. Le fait qu'elle doute de ses choix de carrière amplifie le malaise, le pire étant le regard que porte l'ancienne Mima sur cette évolution. Et la scène du viol cristallise cette peur de devenir un produit de la scène pornographique, comme si elle salissait son image. Le dégoût de Rumi est un bel indice (parmi tant d'autres) sur le tournant que prendra l'intrigue.

Revenons à notre scène. Lorsque Rumi arrive dans la chambre, Mima voit deux personnes face à elle : la vision de l'ex-chanteuse, et dans le miroir, sa manager, au physique bien moins gracieux. Malgré la révélation morbide, Mima continue de voir son « moi » d'antan, prouvant que son trouble schizophrénique est toujours présent. Le dédoublement de personnalité de Rumi vient alors s'imbriquer à cette pathologie, et le tourbillon de faux semblants atteint son paroxysme.

... ET TROUBLE IDENTITAIRE.

Rumi est persuadée qu'elle est la vraie Mima, tout simplement parce qu'elle n'accepte pas ce que Mima devient, au point d'orchestrer le meurtre de ceux qui ont contribué à la salir. La pureté est donc au centre de l'intrigue, faisant écho à l'image que doivent véhiculer les idoles japonaises. Ce n'est pas pour rien si Rumi est affolée lorsque Mima se coupe les mains à

©1997 MADHOUSE

mi-métrage, le sang étant une allégorie de la pureté perdue.
Lorsque Rumi attaque Mima avec un couteau ou un parapluie durant la course effrénée, elle est certaine que sa victime est souillée. Il faut que cette actrice disparaisse pour laisser place à la chanteuse fantasmée qu'elle pense être ! Le plan du visage en *morphing* annonce une faille entre les deux personnalités. Plus tard, le simple fait de perdre un élément de sa panoplie (la perruque) lui fait perdre la tête et la conduit à s'embrocher contre un miroir. Dès lors, le sang coule à flots. On pourrait penser que l'hémoglobine sonne le glas de sa vision idyllique de Mima, sauf qu'elle se blesse en étant Rumi, soit entre deux phases. Une fois la perruque remise, elle ne sent plus la douleur et redevient la chanteuse. Et la lumière scénique des phares d'un camion de lui permettre d'intégrer pleinement le personnage. C'est alors que Mima plonge pour la sauver, comme si elle se sauvait elle-même (ce qu'elle confirmera dans la séquence finale).

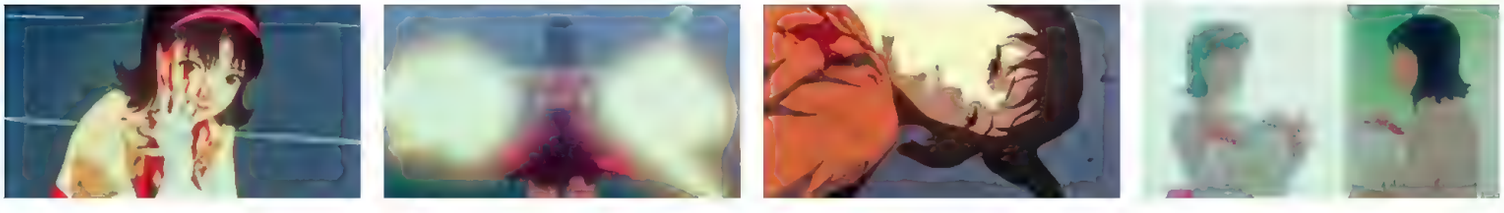
PAR LE PRISME MULTIPLE DU CINÉASTE

Véritable successeur d'Hitchcock et De Palma, Satoshi Kon offre une mise en scène millimétrée, où chaque plan a une réelle signification. Pour son *thriller* horrifique, il emprunte logiquement les codes des *slasher*, où l'héroïne court avec un handicap (ici une blessure), tandis que le poursuivant a un pas calme et maîtrisé. Une assurance qui crée un réel effroi chez le spectateur.
Tout le long du film, Kon développe son ambiance anxiogène via de nombreux sur-cadrages, parfaitement raccord au concept torturé de la mise en abyme. C'est d'ailleurs en regardant à travers un aquarium et une fenêtre que Mima se rend compte qu'elle n'est pas chez elle.

« Véritable successeur d'Hitchcock et De Palma, Satoshi Kon offre une mise en scène millimétrée. »

Le réalisateur s'amuse avec les reflets (jusqu'au dernier plan du film), que ça soit à travers une fenêtre, une caméra ou un miroir, afin d'imager le plus possible la thématique du double. Tandis que Mima ne perçoit pas la réalité comme elle devrait l'être, le reflet est révélateur de vérité. C'est pourquoi elle s'adresse également au miroir lorsque les deux personnalités de Rumi lui font face dans la chambre. Dans ce plan de dos, Mima est au centre de l'image, renvoyant au tiraillement mais aussi à l'obstacle qui sépare Rumi de la chanteuse.
Par la suite, Kon filme la pourchassée qui passe devant des vitrines, puis réutilise par automatisme le même plan pour la poursuivante, dévoilant le reflet de Rumi, en transe. Ce plan aussi magnifique qu'intelligent justifie à lui seul le choix de l'animation aux dépens du *live*.
À la fin de cette course effrénée, Kon plonge dans la symbolique. Rumi brise un miroir en ratant Mima, annonçant une forme d'autodestruction. S'ensuit son éventration sur l'angle pointu d'un morceau de verre cassé. Enfin, le gros plan sur les éclats au sol, qui reflètent le visage inanimé de Rumi, montre le morcèlement psychologique.
Le « vertige mental »[1] de Kon prend fin quand les deux femmes sont à terre, bien dissociées. En fin de métrage, Mima peut enfin affirmer qu'elle est « la vraie », comme si elle répondait à sa première réplique cinéma : « *Qui êtes-vous ?* » •

1. Propos de Satoshi Kon, à propos de *Perfect Blue*. Interview présente dans DVD Metropolitan / HK Vidéo



NOUVEAU SIMULCAST H+3

3H APRÈS SA DIFFUSION AU JAPON !

FIRE FORCE

TOUS LES VENDREDIS – 22H

J-ONE®

POP CULTURE MANGA J+1

En exclusivité sur

CANAL & SFR

©Atsushi Ohkubo, KODANSHA/ "FIRE FORCE" Production Committee

Rebecca Sugar

Sugar Universe

[PROPOS RECUEILLIS PAR **PA MING CHIU**]

Elle est principalement connue pour être la créatrice de *Steven Universe*, mais il n'en fallait pas plus pour la propulser au rang de star. Et Rebecca Sugar n'est pas populaire chez les plus jeunes. Bien que diffusée sur Cartoon Network, sa série aurait tout aussi bien pu être sur Adult Swim vu la cible majoritairement touchée.

Rebbeca Sugar

Il suffisait, pour s'en rendre compte, de voir la file d'attente pour sa *masterclass* au Festival d'Annecy, essentiellement composée de jeunes adultes. Certains étaient carrément là avant les premières lueurs du matin ! Nous avons eu la chance de la rencontrer avant sa conférence pour lui poser quelques questions.

Comment le projet *Steven Universe* s'est-il créé ? Était-ce de votre initiative ou vous a-t-on proposé de monter un projet ?
Les gens de Cartoon Network étaient familiers avec mon travail en écriture sur *Adventure Time* et ils m'ont donc proposé de créer une œuvre originale. J'ai alors commencé à réfléchir à ce dont je voulais parler et je me suis dit que je pourrais m'inspirer de mon petit frère Steven, car je ne me lasse jamais de parler de lui ! On est très proches depuis toujours ! J'ai donc *pitché* mon idée à Cartoon Network et c'est passé !

On voit une émergence de femmes réalisatrices. Que pensez-vous de cette tendance ?
À vrai dire, je ne dirais pas que c'est une tendance. Il y a une très longue histoire des femmes dans l'animation et il y a eu de sacrées pionnières. Je pense notamment à Lotte Reiniger dont le rôle a été marginalisé, non seulement parce qu'elle est une femme mais aussi parce qu'elle était allemande dans un contexte de Première et Seconde Guerre mondiale. Je pense qu'on doit surtout

déjà reconnaître l'importance de ces créatrices oubliées et de ce qu'elles ont apporté. On doit faire l'effort de combattre cette indifférence et de les célébrer, de célébrer leur travail.

Est-ce que ça vous manque de faire du comics ? Est-ce quelque chose que vous souhaiteriez reprendre ?
J'adore le comics ! Je viens du comics ! Je n'ai juste pas le temps de m'y consacrer en ce moment. Ce n'est pas du tout le même travail, le même rythme, mais j'adore en faire. L'animation est un travail très excitant aussi, mais ça me manque cette relation plus directe avec mes lecteurs.
Mais vous savez quoi, quand je faisais du comics indépendant, mes histoires étaient moins personnelles que ce que j'écris à présent pour l'animation ! J'ai été beaucoup encouragée à être plus personnelle lorsque j'écrivais sur *Adventure Time* et ça a marché, ça m'a libérée. À ma grande stupéfaction, je n'avais jamais osé mettre autant d'intime dans mes comics !

Un conseil pour celles et ceux qui voudraient suivre votre trace ?
Dessiner de la BD en indé ! C'est une super école et ça m'a vraiment donné les bases en matière de storytelling et de personnage ! Donc je dirais : 1) tomber amoureux de la BD, 2) en dessiner beaucoup, 3) tomber amoureux de l'animation, 4) faire de l'animation ! Les clés, c'est l'amour et le travail ! •

Steven Universe ™ & © 2013 Cartoon Network
Photos : Turner

Remerciements à Valérie Leroy.

PORTRAIT DE VOIX

MÉDINE

APPORTER DE L'INTENSITÉ

[par **Fantin Benedetti** et **Bruno De La Cruz**]

Médine est un rappeur français avec déjà six albums à son actif. À l'occasion de la sortie en édition physique de l'*anime Megalo Box*, il lui a été proposé de prêter sa voix, instrument précieux dans son métier, au personnage de Shark. À l'occasion de Japan Expo, nous sommes revenus avec lui sur ce qu'il a apporté à ce doublage et ce que ce dernier lui a apporté.

Médine

Comment s'est déroulée l'arrivée sur le projet de doublage de *Megalo Box* ?
C'est grâce à une personne en particulier, on lui donne entre nous le petit sobriquet du « Forceur ». Il s'appelle Chahid et c'est lui qui fait la connexion entre le monde de la musique et le monde de l'*anime* parce que lui est un passionné des deux. Je le connais personnellement et, du coup, il m'a « forcé », c'est vraiment le terme, à faire un essai pour *Megalo Box* et j'ai vraiment adoré ! L'accueil par l'équipe était mortel et je me suis vraiment pris au jeu. J'ai été coaché par Mélanie[1] de façon incroyable. Elle m'a fait découvrir des capacités que je ne me connaissais même pas. Elle m'a dit : « *Si ! Tu peux le faire, ce genre d'aspiration. D'un coup de poing, tu peux le jouer.* » J'ai été sélectionné et retenu, donc j'étais content d'avoir passé les « qualifications » et je me suis retrouvé sur l'*anime*.

Forcément, le monde du doublage pour vous était tout nouveau mais est-ce que le monde de l'*anime* et du manga vous parlait déjà ?
En fait, on a tous baigné dans le manga car pour ma part, je suis de la génération Dorothée. C'est des *anime* très populaires type *Olive et Tom*, *Dragon Ball* Z. On a tous une culture un peu « manga ». Du coup, j'ai ce patrimoine qui m'est resté donc quand je vois aujourd'hui des *anime* avec des traits particuliers, je vois à quoi ça fait référence, l'historique de la façon dont c'est articulé. J'arrive à me remettre dans quel genre cela appartient. Donc oui, j'étais initié à ce monde mais je ne suis pas non plus un spécialiste : je reste un profane.

Pendant les enregistrements, étiez-vous seul avec Mélanie ou avez-vous pu rencontrer d'autres comédiens ?
On a fait un premier enregistrement où il y avait des collègues du rap français qui étaient là. Ol'Kainry par exemple était présent, lui pour le coup qui est vraiment un spécialiste et un des premiers qui a fait des références à cette culture dans ses textes. On a fait un essai sur le même passage et lui avait un accent cliché banlieusard, ce qui fait qu'on était morts de rire. C'était une très bonne ambiance. À la deuxième étape, je me suis retrouvé tout seul avec Mélanie et l'ingénieur du son. Elle me mettait vraiment en condition, me disait de me mettre à l'aise, d'enlever mes chaussures s'il faut, de faire des mouvements. Et j'ai effectivement eu besoin d'avoir recours à certains mouvements pour exprimer l'intensité.

Quel était selon vous le passage le plus compliqué lors de ce doublage ?
Pour moi, c'était les onomatopées, les petits bruitages qu'il fallait faire. Il y avait une subtilité dedans : il y avait

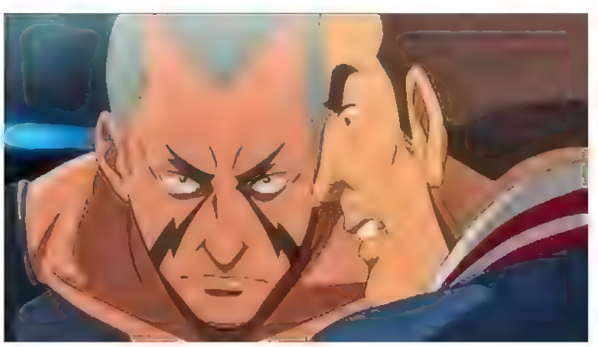
Megalo Box © Asao Takamori, Tetsuya Chiba/Kodansha/MEGALOBOX project

des coups donnés mais aussi des coups aspirés. Moi, à la base, je vais lire bête et méchamment : quand c'est écrit « *Oh !* », je vais juste le lire. Mais Mélanie précise que c'est un « *Oh !* » aspiré, il faut que je montre avec mon jeu que j'encaisse. Mélanie était vraiment cool !

Est-ce qu'on a fait le parallèle entre le personnage de Shark et le fait que vous soyez un rappeur assez énergique ? Est-ce que ça a pu jouer ?
J'imaginais bien qu'on n'allait pas me donner le rôle d'un enfant. Je savais très bien qu'on allait me coller un personnage un peu dur et un peu rustre. En l'occurrence, Shark, c'est vraiment le personnage qui insulte, qui fait dans la provocation de l'adversaire pendant le combat. J'étais averti que ça allait être ce genre de personnage, c'est un peu le jeu du rap.

Vous avez aussi fait un morceau dédié à *Megalo Box*. Comment ça s'est passé ? L'écriture est-elle venue facilement ?
L'équipe déjà m'avait mis au parfum qu'il y avait des morceaux de rap présents dans l'*anime* donc ils m'ont fait écouter les morceaux car je n'avais pas encore vu l'*anime* à l'époque. Donc, il y avait déjà une atmosphère, une ADN qui était commune à l'univers de la musique urbaine. La boxe est aussi quelque chose de très populaire dans le monde du rap. On m'a d'abord proposé de reprendre des morceaux déjà existants dans l'*anime*. J'ai fait une première tentative mais j'ai vu que c'était un peu éloigné de mon style et qu'on allait perdre quelque chose, Je voulais laisser cette œuvre qui avait été faite par une artiste japonaise intacte donc j'ai fait par la suite ma propre proposition. Du premier coup, mon compositeur m'a fait une instru' qui était la bonne. Je me suis installé un studio et j'ai fait le couplet en une heure parce qu'il y avait vraiment de l'intensité.

> « Je savais très bien qu'on allait me coller un personnage un peu dur et un peu rustre. »



Pas mal d'artistes dans le rap utilisent des références venant du manga, de l'animation dans leurs textes. Parfois, c'est juste pour la citation. Parfois, c'est utile pour les métaphores. Comment vous positionnez-vous face à ça ?
C'est vrai que parfois, on a une culture approximative, mais l'un n'empêche pas l'autre en fait. Tu peux faire juste de la citation et de la référence dans tes morceaux uniquement car, ce que tu évoques, ça t'a enseigné des valeurs positives et ça t'a donné envie de t'inspirer. Peu importe que le type soit un expert ou un profane, on s'en fout. L'important, c'est le résultat. Moi j'ai tendance à croire en l'adage « *l'art inspire l'art* ». Rien ne se perd, rien ne se crée : tout se transforme ! Si l'on fait des références à la culture « manga », les spécialistes vont s'y retrouver et comprendre l'utilisation, et les néophytes vont avoir envie de découvrir davantage. •

1 Mélanie Anne, directrice artistique du doublage de *Megalo Box*

Merci à toute l'équipe de Kana pour l'organisation de cette interview et à Médine pour son temps.

musique

INTERVIEW

AI ÔTSUKA
QUINZE ANS D'AMOUR

[par CLÉMENT LE DUC]

Pour les 20 ans de Japan Expo, nous avons eu la chance d'accueillir sur notre sol l'immense star Ai Otsuka. L'icône pop atypique célèbre ses quinze ans de carrière et entame une tournée mondiale. Voici donc, entre deux concerts pleins à craquer, un entretien avec la star, toujours joyeuse dès qu'on parle de ses proches collaborateurs.

Ai Ôtsuka

Vous attendiez-vous à une telle ferveur de la part du public français ?
Non, pas du tout. Je pensais qu'il y aurait un public confidentiel ou des gens qui seraient là par hasard pour voir mon concert. Mais j'ai pu observer avec surprise que des gens attendaient avec impatience devant la scène. Cela m'a permis de calmer mon stress par rapport au piano électrique qui ne marchait pas.

Qu'est-ce qui a motivé votre envie de devenir chanteuse ?
J'ai ce rêve depuis que je suis enfant. Je n'étais pas particulièrement douée pour une activité, mais je me disais que j'aimerais bien devenir auteure de chanson. J'ai donc commencé à écrire et un jour, j'ai envoyé une démo à un label, et par chance on m'a demandé de chanter également. Mais c'est un pur hasard. J'ai eu beaucoup de chance car, par la suite, cela ce ne se passait pas très bien alors avec ma première maison de disque. Je n'avais pas envoyé de démo à Avex à cause de mon style différent, mais des personnes haut placées se sont intéressées à mes chansons. Et on m'a dit justement de garder le style Otsuka et ça a marché immédiatement.

Vous touchez à de nombreux styles musicaux différents : pop, rock, balade… Lequel vous correspond le mieux ?
J'aime tout ce que je fais, mais je pense que ce qui me va ce sont les musiques au tempo médium.

George Aburai (qui a soutenu le travail d'Ai Otsuka en tant qu'A&R pendant de nombreuses années) vous décrit comme une actrice de la chanson.
Je ne me considère pas comme un « produit », et c'est peut-être pour cette raison que je suis une actrice lorsque je joue mes chansons.

Vous avez une passion indéfectible pour la musique, mais vous vous êtes essayée à la comédie, notamment avec *Tokyo Friends* en 2005. Pourquoi n'avez-vous pas eu plus d'expérience dans ce domaine ?
Le tournage d'un *drama* prend tout d'abord beaucoup de temps. Il y a de l'attente, beaucoup d'acteurs et un staff en permanence, et cela crée beaucoup de fatigue d'être autant entourée. Et j'avoue aimer travailler un peu toute seule. Je ne suis pas aussi aguerrie que les vraies actrices, mais si l'occasion se représente, je serai enchantée.

Pouvez-vous nous parler de votre rapport avec l'animation japonaise, étant donné que vous avez interprété le générique de *Black Jack* en 2004 et tout récemment le générique de la nouvelle série de *Fruits Basket* ?
En effet, j'ai interprété quelques chansons pour des films, *drama* et *anime* en lien avec le manga et l'animation japonaise. Pour moi ce qui est essentiel, c'est le rapport entre les chansons et ce qui se passe à l'écran. J'espère pouvoir écrire d'autres chansons qui rentrent en osmose avec les scènes de différentes œuvres.

Vous considérez le 15e anniversaire de votre carrière comme une redéfinition et vous dites aimer les virages. Pouvez-vous nous dire vers quelle direction vous souhaitez aller aujourd'hui ?
J'ai en effet la sensation que ces quinze ans ont été la préparation, un début à ce qui se passe aujourd'hui. Et c'est à partir de maintenant que tout commence. •

Remerciements à Noëlla Fujii pour la traduction.

Fruits Basket © NATSUKI TAKAYA.HAKUSENSHA/FRUITS BASKET PROJECT
Photo : Clément Le Duc

musique

LES ENFANTS DE LA MER
SOUS L'OCÉAN...

[PAR CLÉMENT LE DUC]

Entre deux vagues de chaleur cet été, il était possible de se rafraîchir dans les salles obscures et découvrir des chefs-d'œuvre. Parmi eux, on peut retenir *Les Enfants de la mer* et sa bande-son qui nous a fait chavirer.

EN BREF

Titre : *Kaijû no Kodomo / Les Enfants de la mer Original Soundtrack*
Nombre de pistes : 25
Compositeur : Joe Hisaishi
Prix : 3 000 yens
Durée : 42,50 min

Composée par Joe Hisaishi, maître absolu des mélodies les plus célèbres du studio Ghibli, l'œuvre musicale du film *Les Enfants de la mer* est singulière. En effet, son ambiance tranche par rapport à ce à quoi nous avait habitués le compositeur ces dernières années. Joe Hisaishi ne compose pas ici de morceaux grandiloquents à grand renfort de percussions. Il s'est attaché à créer des morceaux avec des mélodies minimales, voire minérales. Ce travail se rapproche presque de ce qu'il avait fait pour certains films de Takeshi Kitano (*Hanabi*, *Kids return*...), avec une majorité de morceaux très courts dans lesquels on a à peine le temps de se baigner. Les musiques créées accompagnent harmonieusement l'animation conçue de Ayumu Watanabe. Elles sont donc présentes comme le clapotis des vagues qui viennent lécher doucement le bord des plages.

SOMEWHERE BEYOND THE SEA

L'orchestration de Joe Hisaishi ne dépareille pas quant à l'utilisation de ses instruments favoris (pianos, violons, instruments à vent...). Mais, le compositeur a suivi une ligne de morceaux beaucoup plus pure, que ce soit dans le nombre d'instruments comme dans le ton des mélodies. Il s'est attaché à utiliser nombre de *pizzicato* et des sifflets courts comme avec le morceau *Umi to Ruka*, qui exprime les questionnements de notre héroïne.

©2019 Daisuke Igarashi, Shogakukan/«Children of the Sea» Committee

JE PEUX ENTENDRE L'OCÉAN

Hisaishi crée des morceaux enjoués à l'image de « *Hikaru Yoru no Umi e* » ou le thème du « *Requin baleine* » qui transmettent une fraîcheur tout autant que celle du personnage d'Umi. Ces derniers sont comme des bouffées d'air avant de redescendre en apnée avec d'autres morceaux plus mystérieux. « *Sora to no wakare* » ou « *Uchû no kioku* » nous laissent en suspension comme si nous étions au fond de l'océan. Le compositeur a créé également quelques morceaux plus vifs comme « *Arashi no no futari* » (*Deux au cœur de la tempête*) ou « *Uchû no Tanjô* » (*Le big bang*) qui se distinguent par le calme général du disque. Joe Hisaishi compose plusieurs variations de ce qui pourrait être le thème principal du film « *Hoshi no uta* » (la chanson des étoiles). Peu importe la version, le thème reste mystique et reposant. Il prend différentes sonorités selon les instruments mis en avant. La version synthétiseur lui donne des petites touches du *Grand Bleu* d'Éric Serra, tandis que les versions au quena ou *mukkuri* (l'instrument fait en bambou et ficelle dont joue la vieille Dede) lui donnent une sonorité plus organique.
En définitive, Joe Hisaishi a créé une bande-son singulière et minimaliste. Cette dernière est un appel certain à la sérénité et à la détente. Saisir la beauté des musiques est aussi difficile que le sens du film, mais les thèmes du maître sauront vous bercer comme si vous barbotiez à la surface de la mer, avec une légère brise pour vous emmener au loin. •

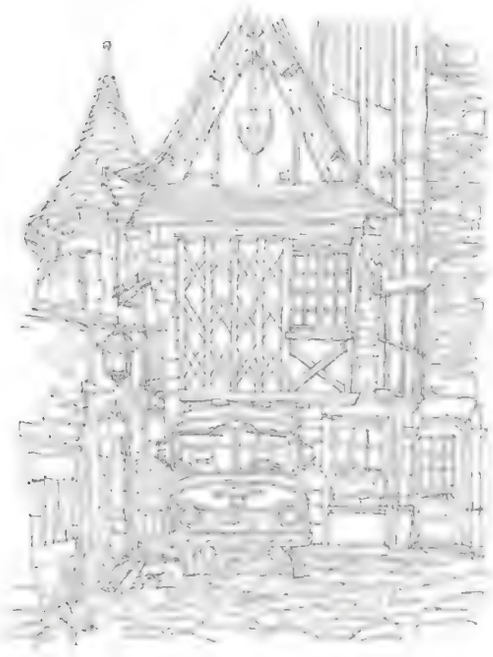
Démo

KEVIN AYMERIC

BIJOUX KANTOKU

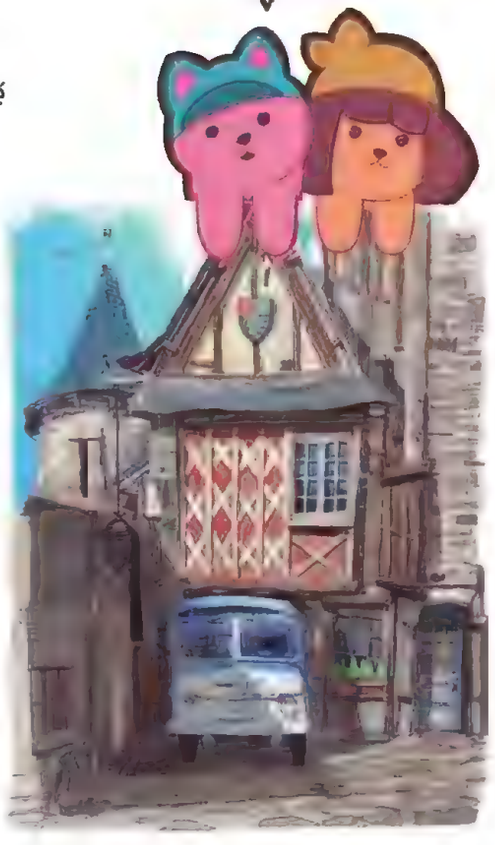
[par **BRUNO DE LA CRUZ**]

Le Français Kevin Aymeric s'est fait un trou au Japon en occupant le rôle de *bijutsu kantoku* (chef décorateur) pour Masaaki Yuasa avec *Kick Heart* et *Ping Pong* ou encore Shin'Ichirô Watanabe via *Space Dandy*. Ce grand fan de *Mind Game* et *Princesse Mononoké* s'est prêté avec passion à notre deuxième numéro de *La Démo*. Admirez !



Design. Dessine une image qui t'inspire ! Soit d'imagination, soit en partant de références. Ici j'ai été inspiré par l'architecture des villes médiévales de Bretagne.

Lumière. Choisis une direction de lumière avant de te lancer trop vite dans la peinture, en peignant tes ombres sur un calque à part. Ça rendra le processus de peinture plus rapide par la suite.


COMMENCE AVEC DES COULEURS RÉALISTES POUR POSER UNE BASE CRÉDIBLE. ENSUITE, APPORTE TES PROPRES INTERPRÉTATIONS DE COULEURS.

Couleurs. Pose une première base en aplat identifiant la couleur locale de chaque élément.

Détails. Sans aucun doute le gros du travail. Prends ton temps et amuse-toi à trouver des matières et des combinaisons de couleurs subtiles.

Personnages. J'aime dessiner mes personnages à la fin. Il m'a fallu m'y reprendre à trois reprises avant d'être satisfait du *posing* de Muttson. L'image me paraissait trop statique. Muttson a permis d'apporter du dynamisme.

© Kevin Aymeric

Pour réaliser cette magnifique illustration, Kevin Aymeric a fait le dessin au crayon, sur papier, avant de le coloriser via Photoshop CC. S'il est toujours difficile de quantifier le temps nécessaire, Kevin estime qu'il lui a fallu « *dix petites soirées en travaillant doucement* ». N'hésitez pas à suivre son compte Twitter : *https://twitter.com/AYMRC*

DEMON SLAYER
KIMETSU NO YAIBA

LA CHASSE AUX DÉMONS EST UNE AFFAIRE DE FAMILLE

KOYOHARU GOTOUGE

OFFRE DÉCOUVERTE

LE T01 ACHETÉ
LE T02 OFFERT

RENDEZ-VOUS
LE 18 SEPTEMBRE

paninimanga
www.paninimanga.fr

RETROUVEZ L'ANIME EN EXCLUSIVITÉ SUR WAKANIM.TV

KIMETSU NO YAIBA © 2016 by Koyoharu Gotouge / SHUEISHA Inc.

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

La mangathèque est une sélection des nouveaux titres reçus et à paraître dans les prochains mois qui ont le plus marqué la rédaction d'*AnimeLand*. Retrouvez les autres sorties en fin de rubrique.

[Rubrique realisée par **Stéphanie Ah-Fa, Maxime Bender, Bruno de la Cruz, Jérémie Goubier, Joan Lainé, Sven Pollon**]

MANGA FOCUS SEINEN

NEUN

Tsutomu Takahashi truste pour la deuxième fois (après *Détonations*) le trône de Manga Focus du numéro tant on a adoré son *NeuN*. Quoi de plus évident que l'horrible période de l'Allemagne nazie pour laisser parler le graphisme cendré de l'auteur, ses pages magnifiquement tristes, son dessin aride ? Et sa lueur d'espoir.

Titre original : *NeuN*
Auteur :
Tsutomu Takahashi
Nombre de tomes :
4 (en cours)
Éditeur : Pika
Sortie : 18 septembre 2019
Prix : 7,50 €
Genre : à lire le soir tout nu dans son lit

Ce n'est jamais un signe anodin. Au moment de lancer son projet *NeuN*, Tsutomu Takahashi ne proposait qu'un petit *one-shot* de trois chapitres. L'artiste, qui dessinait alors trois séries en même temps, prolonge l'aventure et transforme l'essai en série longue suite au succès rencontré. Il faut dire que l'auteur n'a pas rangé sa narration directe et son *storytelling* sans concession. Très vite, les cadavres jonchent les pages au sein de cette histoire particulièrement sale où les enfants cachés d'Hitler sont recherchés. Sur ordre du chancelier, il faut éradiquer la descendance du Führer, et Neun, l'un des enfants portant son ADN, peut compter sur le soutien d'un soldat allemand et d'une bretteuse pour fuir et survivre.

VOIR LA VIE EN NOIR

Ce grand artiste qu'est Tsutomu Takahashi n'est plus à présenter, mais on constate qu'il réussit tout ce qu'il entreprend, sans se renier. *NeuN* est un manga fidèle à sa bibliographie : c'est violent, sans concession, et c'est dans ce tableau de misère qu'on s'attache à la moindre lueur d'espoir, ici la survie d'un gamin fils du Diable. La littérature du manga s'est déjà essayée à l'univers de l'Allemagne nazie, et Tsutomu Takahashi (qui avait cité *Mein Kampf* dans *Bakuon Retto*) ne veut pas nous faire un cours d'histoire (Immels, Gubbels et les têtes d'affiche de l'armée allemande sont bien présentes) mais profiter de ce terrain de jeu sec et glacial pour exprimer son art, jamais bien loin du malsain.

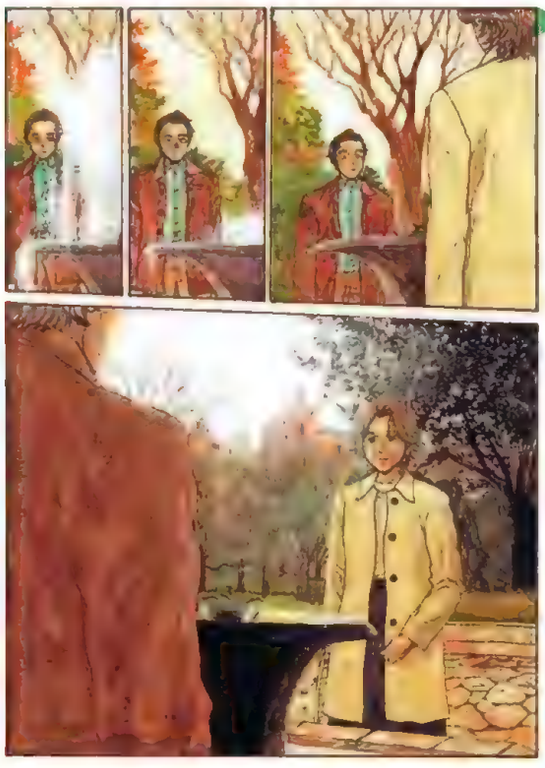
SUR TES FRÈRES GERMANIQUES ?!
CHIEN !
TU OSES TIRER...
J'ÉTAIS FORCÉ DE VOUS ABATTRE JUSQU'AU DERNIER.
VOUS NOUS AURIEZ PAS LÂCHÉS

Si l'on peut regretter l'utilisation de la photo (pour les bâtisses), son trait *rough* et sauvage colle à merveille avec les ganaches belliqueuses des nazis. Pour mener ce travail, l'auteur – qui a habité Hambourg – n'a pas fait une énorme documentation, comme il l'avouait à nos collègues d'*Atom*. Il s'est en revanche intéressé à l'attrait du peuple pour le mouvement nazi, dans sa façon d'inspirer une forme d'admiration. Cette observation atterrit dans le tome de *NeuN* vu l'aura qui se dégage des planches, où l'atmosphère nous fait baisser les yeux, avec un Hitler plus menaçant que jamais. Un tableau noir aussi inquiétant que fascinant, et ça, Tsutomu sait y faire.

Dans la lignée de *Détonations*, NeuN frôle donc le thriller, avec la même grandeur graphique et cette idée d'une fuite en avant possible par la violence. Un énième tour de force à l'actif de ce grand auteur.

Remerciements à
Joan Documentaliste Lainé.

NeuN © Tsutomu Takahashi / Kodansha Ltd



SEINEN

LES TEMPS RETROUVÉS

Auteurs : Kei Fujii et Cocoro Hirai
Nombre de tomes : 1 (en cours)
Éditeur : Ki-oon
Sortie : 19 septembre 2019
Prix : 15 €
Genre : rides et romance

Tomber amoureux puis construire une relation à l'automne de sa vie, c'est une idée difficilement appréhendable pour les âmes les plus juvéniles d'entre nous, et pourtant, une réalité pour bien des seniors. Les approches ne sont plus les mêmes, dues au poids d'une longue et parfois douloureuse vie. Mais ces émotions positives rejaillissant du plus profond de leur être est reviviscent, telle une fontaine de jouvence. Une belle histoire dépeinte par deux auteurs découverts chez nous via *Sous un ciel nouveau*, à savourer dans un format tout en couleur, à l'image d'Ippei et Kotoko, les deux protagonistes septuagénaires : radieux et rayonnants de bonheur. J.G.

SEINEN

GICHI GICHI KUN

PUBLIC AVERTI

Titre original : *Gichi gichi-kun*
Auteur : Suehiro Maruo
Nombre de tomes : *one-shot*
Éditeur : Le Lézard noir
Sortie : 19 septembre 2019
Prix : 19 €
Genre : comédie

Sous ses allures de manga enfantin se cache une parodie à ne pas mettre entre toutes les mains. Bien que moins choquant que le reste de la bibliographie axée sur la violence et l'érotisme de Suehiro Maruo, *Gichi Gichi Kun* est un récit épisodique bourré d'humour noir qui raconte les aventures d'un petit garçon en habits traditionnels chinois et dont le prénom est une onomatopée. Doté de grands pouvoirs, il lutte pour la justice, avec plus ou moins de morale... Absurde et malin, le manga brille par ses envolées visuelles. J.L

SEINEN

PRISON SCHOOL
LES DESSOUS DE MEIKO

Titre original : *Fukukaichô ganbaru*
Auteur : ReDrop
Nombre de tomes : *one-shot*
Éditeur : Soleil Manga
Sortie : 14 août 2019
Prix : 7,99 € - **Genre :** mauvais goût

Spin-off de la comédie culte *Prison School*, ce manga centré sur le personnage de Meiko s'impose par le parti pris atypique d'être muet. Il se divise en courts chapitres épisodiques présentant la jeune fille au gros bonnet et à la sueur facile dans diverses situations. Malheureusement, passée l'originalité de la narration sans texte, ce n'est jamais drôle ni même sexy. Pourtant, l'auteur, ReDrop, a fait ses armes dans le *hentai*. Reste un *one-shot* oubliable. J.L

SHÔJO

BLOOM INTO YOU

Titre original : *Yagate kimi ni naru*
Auteur : Nio Nakatani
Nombre de tomes : 8 (série terminée)
Éditeur : Kana - **Sortie :** 20 septembre 2019
Prix : 7,45 € - **Genre :** très forte amitié

Quel plaisir de mettre la main sur le manga après la formidable adaptation animée de Troyca (voir *AnimeLand* n° 225) ! Au programme, une fine romance signée de la prometteuse auteure Nio Nakatani (bientôt 32 ans !) dans laquelle la jeune Yû ne connaît pas l'amour, jusqu'à sa rencontre avec la présidente de son lycée. « *De toutes les déclarations d'amour qu'on m'a faites, aucune ne m'a donné des papillons dans le ventre* », avance cette dernière, peu au courant des sentiments de Yû. Le dessin est raffiné, les compositions parlantes, les non-dits des plaisirs coupables. Ça n'invente rien mais c'est tellement bien amené et mis en scène que ça marche. B.D.L.C

© Fujiigumi, Cocoro Hirai - Ki-oon
Strange Fruit © Natsuru ISHIKAWA 2015 © Atsushi ASADA 2015 KADOKAWA CORPORATION

SEINEN

STRANGE FRUIT

Titre original : *Strange Fruit*
Auteurs : Tatsuru Ishikawa et Atsushi Asada
Nombre de tomes : 3 (série terminée)
Éditeur : Doki-Doki - **Sortie :** 21 août 2019
Prix : 7,50 € - **Genre :** cassis et ananas

Tsubaki fait souvent le même rêve. Elle est une petite fille et se retrouve dans la forêt avec ses deux meilleures amies et un cadavre. Alors qu'elle avait quitté son village natal, elle doit désormais y revenir afin de finir ses études. Elle est heureuse de retrouver Mika et Moeko, mais n'ose pas leur demander si son rêve s'est réellement passé. D'autant que d'autres mystères l'interpellent. Son village a beaucoup changé. Un grand magnat reconstruit la ville en semant un peu partout le chiffre 5. Doki Doki sait trouver des bons thrillers à suspense. Même si le dessin n'est pas très engageant, on s'engouffre sans souci dans cette étrange histoire. S.P.

(visuel non définitif)

SEINEN

EMPEREUR DU JAPON

Titre original : *Shôwa Tennô Monogatari*
Auteurs : Issei Eifuku et Junichi Nôjô
Nombre de tomes : 4 (en cours)
Éditeur : Delcourt/Tonkam
Sortie : 2 octobre 2019
Prix : 7,99 €
Genre : historique

Il est l'empereur de la capitulation dont la voix a été radiodiffusée à travers le Japon le 15 août 1945 : Hirohito, grande figure nationale, se dévoile à nous grâce à un manga dessiné par Junichi Nôjô d'après un scénario d'Issei Eifuku. Commençant avec sa rencontre après la fin de la guerre avec le général Mac Arthur, l'intrigue nous plonge très vite dans un flashback pour nous raconter la jeunesse de Hirohito, afin d'essayer de comprendre comment il est devenu l'homme qu'il est. Superbement mis en scène, on assiste à un récit instructif sur la face cachée de l'histoire du Japon. J.L.

SHÔNEN

GETTER ROBOT

Titre original : *Getter Robo*
Auteurs : Gô Nagai et Ken Ishikawa
Nombre de tomes : 3 (série terminée)
Éditeur : Isan Manga
Sortie : 12 septembre 2019
Prix : 30 €
Genre : *mecha*

Grande et belle édition pour ce classique du *mecha* imaginé par Gô Nagai et dessiné par Ken Ishikiwa. Le scénario est un classique de l'auteur : un vieux scientifique recrute des jeunes pour affronter une force maléfique, ici des dinosaures ayant survécu à l'extinction de leur espèce. En formant un trio de héros assez charismatiques, ce *Getter Robot* invente la mode du super robot, dans lequel plusieurs *mechas* fusionnent. Outre son aspect novateur, le talent des auteurs pour faire du divertissement est tel qu'on dévore les tomes ! J.L.

SHÔNEN

JEUNE DRAGON RECHERCHE APPARTEMENT OU DONJON

Titre original : *Ie o kau*
Auteurs : Kawo Tanuki et Choco Aya
Nombre de tomes : 4 (en cours)
Éditeur : Soleil Manga - **Sortie :** 25 septembre 2019
Prix : 7,99 € - **Genre :** Vis ma vie de dragon

Pour inaugurer sa nouvelle collection nommée Fantasy, les éditions Soleil ont sélectionné un manga cochant toutes les cases des stéréotypes du genre, à un détail près : il s'agit d'une parodie. Avec son graphisme fin et plein de charme, le titre nous permet d'y croiser entre autres des chevaliers faussement héroïques, un manoir hanté, ou encore un démon reconverti en agent immobilier. Sa manière de tourner en dérision les codes s'approche du *Donjon de Naheulbeuk*. Suivre les (mes)aventures de ce dragon mignon et très maladroit en quête d'une place où il ferait bon vivre a de quoi donner la banane. Amateurs de *fantasy*, n'hésitez pas. J.G.

SHÔNEN

HEART GEAR

Titre original : [illegible] **- Auteur :** [illegible]
Nombre de tomes : [illegible]
Éditeur : [illegible] **- Sortie :** [illegible]
Prix : [illegible] **- Genre :** [illegible]

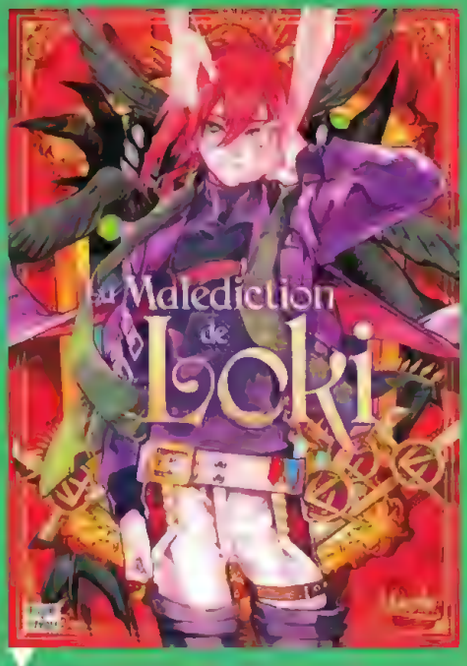
[illegible]

SEINEN

BLUE PHOBIA

Titre original : [illegible]
Auteur : [illegible]
Nombre de tomes : [illegible]
Éditeur : [illegible]
Sortie : [illegible] **- Prix :** [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]



SHÔNEN

LA MALÉDICTION DE LOKI

Titre original : [illegible]
Auteur : [illegible] **- Nombre de tomes :** [illegible]
Éditeur : [illegible]
Sortie : [illegible]
Prix : [illegible]
Genre : [illegible]

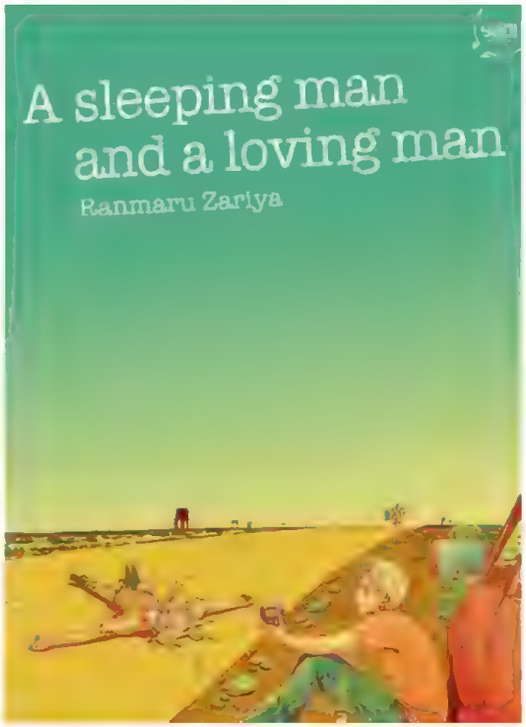
[illegible]

SEINEN

LES 7 NINJAS D'EFU

Titre original : *Efu no Shichinin*
Auteur : Takayuki Yamaguchi
Nombre de tomes : 7 (en cours)
Éditeur : Meian **- Sortie :** 22 juillet 2019
Prix : 6,95 € **- Genre :** épopée démoniaque

Le Japon du XVII[e] siècle. Ieyasu Tokugawa a pris le pouvoir dans le pays en terrassant Hideyori Toyotomi ? Il crée une milice afin d'éliminer tous les membres du clan Toyotomi jusqu'à leurs enfants. Mais Dame Iori réussit à s'échapper et s'installe dans les montagnes où vivent des barbares. Elle fait la connaissance de Kakugo, un jeune homme qui a toujours vécu loin des histoires politiques et guerrières. Mais la milice les trouve et décime tout le village. Kakogo se transforme alors en démon afin de venger tous ceux qui sont morts pour le clan Toyomi. Cette série de Yamagichi (Shigurui) bénéficie du dessin magnifique et cru de l'auteur et d'une narration directe et efficace. S.N.



YAOI

PUBLIC AVERTI

A SLEEPING MAN AND A LOVING MAN

Titre original : *Nemuri Otoko to Koi Otoko*
Auteur : Zariya Ranmaru
Nombre de tomes : *one-shot*
Éditeur : Taifu Comics - **Sortie :** 23 août 2019
Prix : 8,99 € - **Genre :** somnambule sexy

Jude et Royce sont collègues de longue date, mais aussi colocataires. L'un est gay et l'autre hétéro, ce qui n'a jamais été un problème pour leur cohabitation platonique. Cependant une nuit, Royce, pris de somnambulisme, se met à coucher avec Jude, sans en garder aucun souvenir le lendemain. Pour ne pas gêner son ami hétéro et briser la relation de confiance entre eux, Jude n'évoque pas l'incident malgré son amour à sens unique. Sauf que cela va se reproduire les nuits suivantes. Avec cette histoire d'amitié évoluant en rapports sexuels puis en histoire d'amour, Zariya Ranmaru (*Void*, *Coyote*) arrive une fois de plus, par son sublime dessin, à nous captiver dans une œuvre érotique alléchante. S.A.

SHÔNEN

PITCH-BLACK TEN

Titre original : *Shikkoku no Ten*
Auteur : Kenshirô Sakamoto
Nombre de tomes : 3 (série terminée)
Éditeur : Pika
Sortie : 2 octobre 2019
Prix : 7,20 €
Genre : à la recherche du bonheur

« *Tout le monde trouve le bonheur dans la mort.* » C'est le dogme que soutiennent des missionnaires pour massacrer les habitants d'un village à l'autre. Tout droit descendu du ciel, le jeune et étrange apôtre Ten se pose de réelles questions sur la pertinence d'une telle doctrine. *Pitch-Black Ten* se présente comme un *shônen* académique bien plus violent qu'au premier abord, pour un parcours initiatique sur le principe même d'humanité. L'influence de *Rave* se fait sentir dans le dessin : le trait empli de naïveté contraste avec les sombres péripéties du récit. Les jeunes adolescents, la cible principale du manga, apprécieront ce décalage. J.G.

SHÔNEN

FULL DRUM

Titre original : *Fulldrum*
Auteur : Tohru Hakoishi
Nombre de tomes : 5 (série terminée)
Éditeur : Pika - **Sortie :** 4 septembre 2019
Prix : 7,50 € - **Genre :** sport, comédie, tranche de vie

Hino est une forte tête, il s'obstine à s'inscrire dans tous les clubs de sport de son lycée avant de s'en faire lamentablement virer. En plus d'être mauvais, il le fait dans un but pas vraiment louable : trouver une petite amie. Mais bien évidemment, c'est en tombant sur la fille de ses rêves qu'il décide d'intégrer le club de rugby. Mais cette fois, pas question de passer à côté de sa chance d'autant que la manageuse est certaine qu'il fera un excellent joueur après l'avoir vu plaquer... une moto ! Il doit réussir dans le rugby pour réussir en amour. Pas toujours original, mais drôle et efficace, ce manga de sport plutôt court (cinq tomes) sort en même temps que la Coupe du monde de rugby qui a lieu au Japon cet automne. M.B.

SHÔNEN

GAMARAN - LE TOURNOI ULTIME

Titre original : *Gamaran Shura*
Auteur : Yôsuke Nakamaru
Nombre de tomes : 6 (en cours) - **Éditeur :** Kana
Sortie : 30 août 2019 - **Prix :** 6,85 €
Genre : combat, arts martiaux, tournoi

Il s'agit de la suite de *Gamaran*, l'un des plus emballants mangas de baston et d'arts martiaux de ces dernières années. Tout comme pour *Gamaran*, il s'agit là aussi d'un tournoi de haut vol réunissant, cette fois, les cent meilleurs guerriers du Japon. Iori Sengoku de l'école Ogame fait partie des combattants sélectionnés et se place comme le héros de cette nouvelle aventure, mais Gama n'est jamais très loin lorsqu'il est question de se battre. Il n'est pas essentiel d'avoir lu *Gamaran* pour se lancer dans le tournoi ultime, mais en revanche sa lecture vous spoile logiquement un peu la fin. Les scènes d'affrontement sont toujours incroyables pour les amateurs du genre, faisant de cette suite un manga inévitable ! M.B.

BIENVENUE À LA MAISON !
OÙ ÊTES-VOUS ALLÉS ?
VOUS EN AVEZ MIS DU TEMPS !
LAISSE TOMBER, JE SAIS
DEPUIS TOUT À L'HEURE ON S'ENNUIE ICI !!
MAIS MON GRAND FRÈRE ET MES TROIS SŒURS
NOUS PRÉCISERA PETITS SUJETS D'EXPÉRIENCE
NE SONT PAS VRAIMENT
DES ÊTRES HUMAINS NORMAUX.

SEINEN

FRANKENSTEIN FAMILY

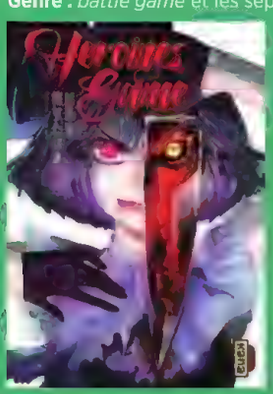
Titre original : *Jikken-hin Kazoku*
Auteur : Yanai
Nombre de tomes : 2 (série terminée)
Éditeur : chattochatto
Sortie : 26 septembre 2019
Prix : 7,95 €
Genre : tranche de vie, drame, fantastique, humour

Ce manga nous entraîne dans un récit tendre, radieux et triste à la fois. Cinq enfants issus de diverses manipulations génétiques se retrouvent à devoir vivre seuls dans notre société moderne du jour au lendemain. Et pour cause, leurs parents, de véritables savants fous, sont arrêtés soudainement. Reste donc à ces jeunes créatures à se (re)construire dans un monde qu'ils ont parfois rêvé, mais dont ils ne maîtrisent aucun code. Entre la sœur télépathe, la mi-femme-mi-araignée, le frère chien, ou la grande sœur plante, il y a de quoi avoir quelques problèmes pour le petit dernier qui décide de prendre les choses en main. Une lecture vraiment plaisante. M.B.

SEINEN

HEROINES GAME

Titre original : *Heroines Game*
Auteur : Tabasa Iori
Nombre de tomes : 3 (en cours)
Éditeur : Kana
Sortie : 8 septembre 2019
Prix : 7,45 €
Genre : *battle game* et les sept nains



Vous n'en avez pas assez des *battle game* ? En voici un nouveau avec la particularité que chaque participante n'est autre que l'héroïne d'un conte, enfin du moins en apparence. Alice fait partie d'un groupe d'*idols*, mais elle est connue comme la reine sans cœur, celle qui n'hésite pas à écraser ses consœurs afin d'arriver à ses fins. Mais un jour, elle se retrouve dans un bois et découvre qu'elle fait partie d'une *battle royale* dans laquelle elle doit se battre contre d'autres filles qui montrent les dents ! Si l'intrigue ne déplace pas les foules, il faut avouer que les dessins sont soignés et parfois effrayants, un peu comme doit l'être un conte de fée. S.P.

SEINEN

L'IMPRIMERIE DES SORCIÈRES

Titre original : *Mahôtsukai no Insatsujo*
Auteurs : Yasuhiro Miyama et Mochinichi
Nombre de tomes : 2 (en cours)
Éditeur : Soleil Manga
Sortie : 25 septembre 2019
Prix : 7,99 €
Genre : *fantasy*, comédie, *isekai*

Livres et magie font décidément bon ménage. Dans cet *isekai* de *fantasy*, l'héroïne se retrouve logiquement transportée dans un monde magique. Mais au lieu d'utiliser ses pouvoirs – qu'elle n'a pas – pour combattre le mal, elle monte une imprimerie dans le but de trouver le livre de magie et le sort qui pourrait la renvoyer chez elle. On suit ainsi les péripéties souvent fantastiques de cette chef d'entreprise d'un nouveau genre, avec une pointe de *fan-service*. Elle commence d'ailleurs par faire le Magic Market, l'équivalent fabuleux du Comiket, une bonne idée pour dégoter de jeunes talents. Ce premier tome est très distrayant, bien que légèrement répétitif. M.B.

YAOI

GOLDEN SPARKLE

Titre original : *Godlen Sparkle*
Auteur : Suzumaru Minta
Nombre de tomes : *one-shot*
Éditeur : Boys Love IDP
Sortie : 10 septembre 2019
Prix : 7,95 € - **Genre :** premier love

Himari est un jeune lycéen mal à l'aise avec les filles qui ne connaît rien aux choses de l'amour. Ayant grandi avec un père absent et entouré par sa mère et sa sœur, difficile de comprendre seul comment fonctionne son corps à la puberté. Après avoir intégré un lycée pour garçons, il fait la rencontre de Gaku avec qui il devient rapidement ami. N'étant pas en phase avec les hormones en ébullition de ses camarades de classe qui ne pensent qu'aux seins des filles, il découvre néanmoins ses premiers émois avec l'aide de Gaku dont la présence le trouble. Avec son trait léger et épuré, Minta nous offre une œuvre rafraîchissante sans être insouciante sur la découverte de l'identité sexuelle. S.A

FRANKENSTEIN FAMILY ©2019 ANIMEN, NIKOUKEIKAKU, YANAI. TOUS DROITS RÉSERVÉS

SEINEN

BALTZAR - LA GUERRE DANS LE SANG

Titre original : [illegible]
Auteur : [illegible]
Nombre de tomes : [illegible]
Éditeur : [illegible]
Sortie : [illegible]
Prix : [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]

SEINEN

JORMUNGAND

Titre original : [illegible]
Auteur : [illegible]
Nombre de tomes : [illegible]
Éditeur : [illegible] - **Sortie :** [illegible]
Prix : [illegible] - **Genre :** [illegible]

[illegible]

SHÔJO

COME TO ME WEDDING

Titre original : [illegible]
Auteure : [illegible]
Nombre de tomes : [illegible]
Éditeur : [illegible]
Sortie : [illegible]
Prix : [illegible]
Genre : [illegible]

[illegible]

SEINEN

SPIRITS SEEKERS

Titre original : *Mononogatari*
Auteur : Onigunsô
Nombre de tomes : 9 (en cours)
Éditeur : Pika - **Sortie :** 18 septembre 2019
Prix : 7,20 € - **Genre :** action, fantastique, folklore

Nouvelle série d'urban folklore japonais à arriver en France, *Spirits Seekers* est une variante du genre. Hyôma, un jeune chasseur de Tsukumogami, est envoyé en pension dans une famille justement composée de ces esprits errants. Lui qui les déteste depuis toujours et ne veut les renvoyer dans leur monde que par la force se voit contraint de cohabiter avec ce qu'il considère comme la pire espèce. Mais son destin est peut-être relié à la seule humaine de cette nouvelle famille, Botan... Cette série au style graphique un peu particulier est pleine de mystères, d'humour et d'action. M.B.

SEINEN

À MON TRÈS CHER M

Titre original : *Mon très cher M*
Auteur : Fumiyo Kouno
Nombre de tomes : 1 (one-shot)
Éditeur : Kana / Dargaud
Sortie : 13 septembre 2019
Prix : 12,50 €
Genre : drame

Auteure à succès, Fumiyo Kouno a remporté avec *Dans un recoin de ce monde* le prix du manga Tezuka en 2010. Son œuvre la plus connue est sans doute *Sans pluie ni orage*, qui a été adaptée en film d'animation. Elle a également publié *Le Jardin des paroles oubliées*, *Le Pays des cerisiers* et *Le Chat qui voulait mourir*. Ce dernier titre, qui a été publié en France, est un recueil de nouvelles. Dans l'une d'entre elles, une jeune femme, Mayu, est hantée par le souvenir de son père, qu'elle a perdu à l'âge de 5 ans. Elle ne se souvient que de quelques détails, comme le fait qu'il était musicien. Elle décide de se rendre à Okinawa, où il a vécu, pour en savoir plus sur lui. Elle y rencontre Yoshiko, une femme qui a connu son père à l'époque où il était marié à sa mère. Elle découvre alors que son père a eu une autre famille avant de rencontrer sa mère. Elle va également rencontrer Kaoru, le fils de Yoshiko, qui a le même âge qu'elle. Ce dernier va l'aider à mieux connaître son père. Ce manga est très émouvant. Il nous parle de la famille, de la transmission et de la mémoire. Il est aussi question de la guerre et de ses conséquences. Fumiyo Kouno a choisi de situer une partie de son histoire à Okinawa, car c'est l'endroit où elle a vécu une partie de son enfance. Elle a également été marquée par la catastrophe de Fukushima. Son manga a été publié en 2011 au Japon, quelques mois après la catastrophe. Il est sorti en France en 2019. Il est très bien documenté et nous apprend beaucoup de choses sur la guerre et sur Okinawa. Il est aussi

SORTIES DES AUTRES NOUVEAUTÉS MANGA AUTOMNE 2019

AKATA

12/09	Aime ton prochain	
12/09	Entre deux	
12/09	My Fair Honey Boy	
10/10	Mitochon Armageddon	
10/10	Tant que nous serons ensemble	

BLACK BOX

21/10	Mister Ajiko - Le petit chef	
11/11	LA Blue Girl	
11/11	Noah's Ark	

BL IDP

09/09	À 25:00 à Akasaka	
09/09	Comme neige au soleil	
09/09	Ma raison de vivre	
09/09	Principle	
16/09	Allégeance sous les cerisiers	
28/10	Les Deux Lions	

CASTERMAN

04/09	L'Orme du Caucase - Édition 2019	
09/10	Nos compagnons	

CHATTOCHATTO

24/10	Don't call me magical girl, I'm OOXX	

CORNELIUS

12/09	La vis	

DELCOURT/TONKAM

04/09	Kirihito - Édition 90 ans	

GLÉNAT

06/11	Urusei Yatsura - Lamu - Color Collection	

H2T

04/09	Bloodline Symphony	
13/11	Ashen Memories	

ISAN MANGA

12/09	Cobra the Space Pirate - Time Drive	

KANA

05/09	Par le pouvoir des dessins animés	lire p. 114
20/09	Batman Ninja	lire p. 115

KAZÉ MANGA

02/10	Black Clover - Quartet Knight	

KI-OON

05/09	Valkyrie Apocalypse	lire p. 96

KUROKAWA

12/09	Pokémon - Horizon	
12/09	Shinobi Gataki	

LE LÉZARD NOIR

07/11	Zenkamono - Retour à Naoshima	

MEIAN

07/10	Yureka - Box	

MICHEL LAFON

26/09	Blitz	
26/09	Versus Memory	

NABAN EDITIONS

01/11	Demande à Modigliani !	

NOBI NOBI!

04/09	Quand Takagi me taquine	lire p. 113
06/11	Les Aventures de Tai et Mamie Sue	
20/11	Alice au pays des merveilles	

PANINI

16/09	Demon Slayer - Kimetsu no Yaiba	lire p. 85

SOLEIL MANGA

11/09	Mon homme à tout faire	
16/10	Frère à louer	

TAIFU COMICS

26/09	Goodbye, Red Beryl	

VEGA

12/09	Natsuko no Sake	
17/10	Zozozo Zombie	

Glénat Manga : 30 ans déjà !

LES FONDATIONS D'UN TEMPLE

[par **Maxime A. Bender**]

Trente ans dans une vie… ce n'est pas rien, surtout pour un passionné de mangas. Lorsqu'on se rend compte que c'est l'âge de Glénat Manga, on prend systématiquement un coup de vieux. Mais c'est aussi l'occasion de rendre hommage à l'éditeur qui, le premier, a su nous faire découvrir *Akira* et *Dragon Ball* en manga et en version française.

Glénat est né à Grenoble en 1969 des mains de Jacques Glénat, son fondateur. À cette époque, ce passionné de bande dessinée monte un fanzine nommé *Schtroumpf*. Ce fanzine devient par la suite *Les Cahiers de la bande dessinée* jusqu'en 1990, année de publication du premier manga de la maison : *Akira*. Entre-temps, l'éditeur produit de nombreuses œuvres, en format BD ou au sein de divers magazines, aux côtés d'artistes et d'auteurs désormais célèbres (Bretécher, Serre, Zep, Yslaire, Loisel, etc.). Alors bien installées dans le paysage français, c'est en 1986 que ces éditions grenobloises s'ouvrent au monde. En toute logique, son fondateur parcourt ainsi la planète pour essayer d'y imposer ses productions. Et c'est en 1988 qu'il visite le Japon pour la première fois et qu'il revient avec une idée en tête : publier *Akira*. Il lui faut tout de même un an pour monter la structure Glénat Manga, et pour trouver la bonne solution afin d'offrir l'œuvre de Katsuhiro Ôtomo au public français. En mars 1990, sort *L'Autoroute*, le premier tome d'*Akira*. Il s'agit à cette époque d'un objet qu'on ne pourrait plus forcément éditer aujourd'hui. L'arrivée de Tetsuo et Kaneda se fait tout en couleur, dans un format magazine de plus d'une soixantaine de pages. Dans ce premier volume, on y voit même une publicité pour le jeu *Tintin sur la Lune* d'Infogrames. En couverture, on trouve les logos de *Libération* et d'Europe 2 qui ont accompagné la sortie

UNE PREMIÈRE VISITE MARQUANTE

講談社
KODANSHA

« Ma première visite au Japon, c'est en 1988 chez l'éditeur Kôdansha. J'ai rencontré la seule personne qui parlait anglais dans cette grande maison d'édition, et qui m'a mis entre les mains Akira. *Qui ne m'est pas tombé des mains ! Puisque je suis partie avec, et qu'effectivement je me suis dit que c'était un nouveau genre, un nouveau style, et qu'il fallait le publier en France. C'est ce qu'on a fait très vite. On peut dire que cette première visite est la plus marquante pour moi.* » Jacques Glénat

« NOUS SOMMES DEVENUS LES PREMIERS LECTEURS EN EUROPE ET EN OCCIDENT À AVOIR LA CHANCE DE LIRE LES AVENTURES DE GÔKU DANS NOTRE LANGUE NATALE. »

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE

GUNNM

Si vous souhaitez vous procurer les anciens numéros, écrivez-nous à l'adresse indiquée ci-dessous et joignez-y un chèque à l'ordre de LA BOUTIQUE TOON dont le montant correspond à celui de votre commande (18 F le numéro).

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12
❑ 13 ❑ 14

Les numéros barrés ne sont plus disponibles.

Frais de port fixes, quelque soit le nombre d'articles : 29F
LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR cedex
Minitel : 3615BOUTIQUE TOON (2.23F/min)
Paiement : chèque, mandat, carte banquaire.
Catalogue manga et video gratuit sur simple demande.
Tél : 01 49 76 19 63

Branche-toi sur GUNNM
Haute-tension assurée !
Retrouve GUNNM par YUKITO KISHIRO
tous les mois en kiosque pour seulement 18 F
Glénat

de cette œuvre, désormais culte. Ce format s'étale alors sur trente-et-un numéros au tarif de 16 francs (3,73 € aujourd'hui[1]). Pendant ce temps, une autre édition d'*Akira* cherche sa place en librairie. Il s'agit d'une version relativement proche de ce que l'on peut connaître en bande dessinée. La couverture est rigide, et, à l'intérieur, les près de 200 pages sont toujours en couleur, à l'image, d'une certaine façon, de l'édition américaine qui a servi de modèle. C'est l'objet qui a le plus traversé le temps aujourd'hui.

Dragon Ball, une arrivée salvatrice

Mais *Akira* ne reste pas seul très longtemps, puisqu'en 1993, le second manga de Glénat arrive dans l'Hexagone, et non des moindres car il s'agit de *Dragon Ball*. Forte de son succès télévisé dans le *Club Dorothée* depuis mars 1988, la licence avait aussi fait parler d'elle en mal auprès de l'opinion publique. Le CSA en avait même suspendu la diffusion en 1991 pour des scènes de « sadisme et violence » (à ce moment-là, nous étions déjà sur *Dragon Ball Z*). Mais ces événements n'ont certainement pas empêché Jacques Glénat d'acquérir les droits de l'œuvre de monsieur Toriyama pour la publier en France. Nous sommes ainsi devenus les premiers lecteurs en Europe et en Occident à avoir la chance de lire les aventures de Gôku dans notre langue natale. Tout comme pour *Akira*, deux éditions distinctes ont été lancées. Il y a eu une version kiosque d'un demi-tome, et une version librairie de près de deux cents pages, toutes deux en sens de lecture français. Mais le format librairie de *Dragon Ball* ressemble déjà beaucoup plus à un tankôbon comme au Japon. Preuve en est, cette édition est toujours publiée (même

LA BELLE SOIRÉE AVEC KATSUHIRO ÔTOMO

« Vous savez, les auteurs japonais sont extrêmement protégés par leurs éditeurs qui, en général, refusent que les auteurs rencontrent les partenaires. Mais j'ai eu la chance incroyable d'avoir une relation directe avec monsieur Ôtomo et son épouse lorsqu'ils sont venus au Salon de la BD de Grenoble, à l'époque où j'avais organisé une belle expo pour Akira. *J'avais alors amené monsieur Ôtomo visiter des domaines viticoles des Côtes-du-Rhône. Il avait bien aimé. Je les avais alors invités à dîner chez moi et j'avais ouvert des bouteilles de 1952 et 1953 qui sont leurs années de naissance respectives. Ils en étaient tellement heureux qu'ils sont partis avec les bouteilles vides ! J'ai trouvé que c'était un homme très sympathique et très ouvert. Peut-être le plus ouvert de tous les auteurs japonais. Malgré tout, lorsque je suis allé au Japon l'an dernier, j'ai demandé à le voir. J'espérais une rencontre un peu personnelle avec lui, mais évidemment ses cinq éditeurs étaient venus accompagner ce moment. »* Jacques Glénat

GLÉNAT : 30 MANGAS POUR 30 ANS D'HISTOIRE

Akira - Katsuhiro Ôtomo - 1990

Le premier manga Glénat à être publié en France.

Akira se déroule en 2019, 30 ans après les débuts de Glénat.

Dragon Ball - Akira Toriyama - 1993

En 2018, il s'est vendu un manga *Dragon Ball* toutes les 36,5 secondes en France.

Plus de 21 millions d'exemplaires vendus.

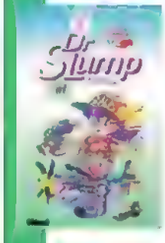
Ranma 1/2 - Rumiko Takahashi - 1994

Une *mangaka* reconnue par le monde de la bande dessinée avec une victoire au grand prix du FIBD.

1 million d'exemplaires vendus.

Appleseed - Masamune Shirow - 1994

Une des premières œuvres marquantes du manga de science-fiction en France.



Dr. Slump - Akira Toriyama - 1995

Le monument de l'humour, parmi les premiers mangas à être publiés.

Gunnm - Yukito Kishiro - 1995

La série culte en neuf tomes marque toute une génération dans l'Hexagone.

Striker - Ryôji Minagawa, Hiroshi Takashige - 1995

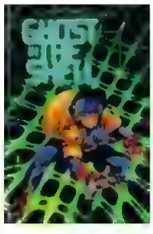
L'une des seules séries que l'on peut regretter de ne pas avoir publiées intégralement en France.

Crying Freeman - Kazuo Koike, Ryôichi Ikegami - 1995

Le premier manga à être adapté au cinéma par un réalisateur français (Christophe Gans).

Bastard - Kazushi Hagiwara - 1996

Toujours en cours, c'est le manga de *dark fantasy* qui a marqué son époque à sa sortie. Il se démarque dans le catalogue en étant la plus ancienne série toujours pas terminée.



Ghost in the Shell - Masamune Shirow - 1996

La première rencontre d'une longue liste avec le Major Kusanagi.

AAH...

« TOUTE UNE GÉNÉRATION DE LECTEURS IMAGINENT DÉJÀ, AVEC BONHEUR, UNE CERTAINE "MANGAÏSATION" DE LA PRODUCTION DE BANDES DESSINÉES EN FRANCE. »

LES VIGNERONS QUI VOULAIENT APPARAÎTRE DANS LES GOUTTES DE DIEU

« Le sujet du vin n'avait jamais été vraiment abordé dans une histoire en images. Les auteurs des Gouttes de Dieu *ont été les premiers à faire ça. Je pense qu'il y a eu une grande complicité entre l'éditeur et les auteurs. Mais on a bien senti que c'était un projet qui avait été mûrement réfléchi, bien calculé, bien organisé. Je pense que cette série est à la fois très passionnante avec la quête des 12 Apôtres, mais elle est aussi très bien documentée. On sent que les auteurs sont connaisseurs, qu'ils sont venus dans les endroits dont ils parlent, qu'ils ont goûté les vins, et qu'évidemment, ils maîtrisent le sujet. Ils se défendent eux-mêmes d'être de grands spécialistes et c'est évident ! J'ai pu les rencontrer plusieurs fois et vérifier ça avec eux. Je pense que c'est un manga qui a vraiment ouvert le manga à une nouvelle clientèle avec des gens plus âgés, notamment les passionnés de vin et il y en a ! Je vois l'importance de cette série quand des propriétaires de Châteaux Bordelais m'appellent pour me dire :* "Dis donc Jacques, tu ne pourrais pas te débrouiller pour que mon Château passe dans les *Gouttes de Dieu* ?" *Je réponds que ce n'est pas moi, que c'est les auteurs, mais c'est amusant de voir que certains pensent qu'il vaut mieux être dans* les Gouttes de Dieu *que classé par Robert Parker.* » Jacques Glénat

si elle est très largement revue et corrigée) aujourd'hui.

Ces deux œuvres sont de véritables marqueurs dans l'histoire du manga en France et deux pierres angulaires importantes de Glénat Manga. Le succès, bien que raisonnable dans un premier temps, conduit d'ailleurs les équipes de cette époque à insister de trois manières différentes en 1994. D'abord en continuant la publication de titres en librairie sous les deux formats imposés : *Appleseed* en couverture rigide et grand format, et *Ranma ½* en poche. Puis en lançant un magazine à l'image de ce qui pouvait se faire au Japon. *Kameha*, c'est son nom (et qui deviendra aussi celui d'une collection chez Glénat), a connu une belle vie jusqu'en 1998. Pour 39 francs (puis 30 par la suite), on a droit à quelques centaines de pages de prépublication de mangas. À l'intérieur, on peut y lire *Crying Freeman*, *Appleseed*, *Mermaid Forest* ou *Pineapple Army*. Cela traduit une volonté, non pas d'importer uniquement des mangas, mais aussi un mode de consommation japonais qui finalement n'a pas réussi à convaincre le public français.

LE CLUB MANGA :
Ref.E
Ref.D
Ref.C
Ref.B
Ref.A
CHOISIS TON CADEAU !
* Je choisis mon cadeau en l'indiquant sur la carte à points à découper sur la couverture :
O Une pochette de 3 cartes Jumbo Dragon Ball Z : Ref. A - 40 points
O Les 5 figurines Dragon Ball Z (H. : 4 cm env.) : Ref. B - 80 points
O Le kit à assembler statuette Dragon Ball Z (H. : 15 cm env.) : Ref.C, N°1 - 100 points
O Le kit à assembler statuette Dragon Ball Z (H. : 15 cm env.) : Ref.D, N°2 - 100 points
O Le kit à assembler statuette Dragon Ball Z (H. : 10 cm env.) : Ref.E, N°3 - 100 points
O La cassette vidéo Dragon Ball Z : Ref.F - 100 points
* Dans la limite des stocks disponibles. En cas d'impossibilité, le Club Manga enverra un cadeau différent d'une valeur équivalente.
Cette annonce, déposée le 07-04-99 chez Maître AGNUS, Huissier de Justice à Paris, annule et remplace toute annonce précédente

UN DÎNER 5 ÉTOILES...

« Un de mes souvenirs, puisque je suis amateur de gastronomie, c'est d'avoir été invité par la maison Shûeisha à un dîner au début de Dragon Ball *— où l'on était probablement le plus gros éditeur-client chez eux — dans un restaurant japonais où j'ai beaucoup souffert, moi qui suis skieur, à essayer de m'asseoir en tailleur sur le tatami. On a fait un dîner remarquable avec du gibier chassé au mont Fuji, c'était tout à fait exceptionnel ! Mais ce qu'il y a d'amusant, c'est que pour me faire plaisir, le directeur avait apporté cinq bouteilles. Une de chacun des cinq grands crus classés de Bordeaux. Il m'a dit :* "Lequel voulez-vous ?" *J'en ai choisi un. Puis la soirée a été très sympa, et finalement on a bu les cinq. Quelques années plus tard, le directeur avait changé de poste et je lui ai renouvelé mes remerciements pour ce dîner tout à fait exceptionnel. Il m'a dit :* "Je pense que ça reste la plus grosse note de frais qu'on n'ait jamais vue dans la maison Shûeisha." » Jacques Glénat

© D.R.
AKIRA © MASHYROOM Co., Ltd./ Kodansha Ltd.
KAMI NO SHIZUKU © 2005 Tadashi Agi and Shu Okimoto / Kodansha Ltd.

Noritaka - Hideo Murata, Takashi Hamori - 1996

Le manga de baston et ses couvertures marquantes, dévoilant une certaine partie de l'anatomie de son héros, a toujours laissé un souvenir impérissable.

Kenshin le vagabond - Nobuhiro Watsuki - 1998

Marqueur des héros de *shônen* à l'épée. L'un des premiers succès d'un manga se situant à l'ère Meiji en France.

Neon Genesis Evangelion - Yoshiyuki Sadamoto - 1998

De la VHS au papier. La série déjà culte apparaît enfin en librairie dans une relecture par le *character designer*.

One Piece - Eichirô Oda - 2000

Toujours numéro 1 du manga en France depuis près de 20 ans !

Plus de 19 millions d'exemplaires vendus !

Blame ! - Tsutomu Nihei - 2000

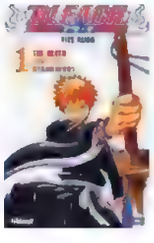
Une œuvre qui participe à l'éclosion du manga auprès d'un nouveau public.

Rave - Hiro Mashima - 2002

La première œuvre, culte, de Hiro Mashima.

Parasite - Hitoshi Iwaaki - 2002

Le genre « horreur » s'approche du grand public.



Bleach - Tite Kubo - 2003

L'un des trois piliers d'un âge d'or du manga en France avec *One Piece* et *Naruto*.

Hana Yori Dango - Yôko Kamio - 2003

L'un des symboles de l'éclosion du *shôjo* manga auprès des lecteurs français.

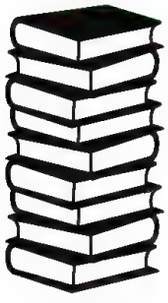
Berserk - Kentaro Miura - 2004

Manga maudit après deux sorties françaises difficiles pour différentes raisons.

2,1 millions d'exemplaires vendus.

50 ans d'édition Glénat

N°1 INCONTESTÉ DU SEGMENT MANGA



Près de **80 millions** d'exemplaires vendus

2708 titres au catalogue

240 séries disponibles

Entre **120 et 150** nouvelles références chaque année.

Entre 30 % et 40 % **du chiffre d'affaires de Glénat.**

1 manga sur 4 vendu en France est un manga Glénat.

LORSQUE LES FAX S'EMPILENT POUR DRAGON BALL

« À l'époque, *Shûeisha commençait à recevoir des fax de tous les pays du monde auxquels personne ne touchait et qui s'empilaient. Ils étaient probablement rédigés en anglais, mais à ce moment-là, dans les bureaux édito, personne ne parlait anglais. Donc les fax continuaient de s'accumuler. Au bout d'un moment, ils se sont posé des questions et ils se sont tournés vers une agent littéraire japonaise qui avait l'habitude de travailler avec l'étranger en lui disant :* "On reçoit ça, vous pouvez nous le lire ? De quoi ça parle ? On arrive à voir *Dragon Ball*, mais c'est tout." *Et c'est à ce moment-là que cette agent s'est proposée pour s'occuper de la vente des droits de* Dragon Ball *en Europe et que tout a pu se débloquer.* » Satoko Inaba

Le troisième axe est l'ambition, déjà à ce moment-là, de lancer des créations d'inspiration manga. Suite au rachat des éditions Zenda[2] quelques années auparavant, les éditeurs disposent d'auteurs sensibles aux comics, aux mangas et aux récits de genre, et parés pour explorer des terrains éditoriaux méconnus du grand public. Sous l'impulsion, notamment de Jean-Claude Camano, c'est ainsi qu'arrive *Nomad*, titre que l'on peut considérer comme le premier manga français si tant est que l'on considère que c'est une véritable catégorie. L'œuvre de Jean-David Morvan, Sylvain Savoya et Philippe Buchet fait alors beaucoup parler d'elle, marquant toute une génération de lecteurs qui imaginent déjà, avec bonheur, une certaine « mangaïsation » de la production de bandes dessinées en France. Ou plus certainement une nouvelle façon de raconter des histoires influencées autant par le modèle américain que japonais.

La suite pour Glénat, on la connaît : trente ans de publications ininterrompues de mangas avec des succès, des échecs bien sûr, mais aussi et surtout de belles trouvailles éditoriales. C'est également de nombreux souvenirs pour la génération qui a vu naître l'éditeur et qui se souvient de cette liste, si petite aujourd'hui, mais immense à l'époque, des mangas publiés en France à la fin de chaque tome. On se remémore tout autant le *club manga* pour gagner des cadeaux, que la course pour trouver les tomes manquants, et ça, sans compter les étranges services téléphoniques ou minitel. Malgré tout, la certitude, c'est qu'aujourd'hui encore, Glénat Manga est le premier éditeur du marché français, et ce n'est pas certainement pas dû au hasard. Il restera toujours dans l'histoire. •

1. D'après le calculateur de l'Insee qui tient compte de l'érosion monétaire
2. Zenda s'est fait connaître par la publication de comics comme la première édition de *Watchmen*, ou d'œuvres originales comme *Les Chroniques de la Lune noire* d'Olivier Ledroit

Remerciements : Merci à Jacques Glénat, Satoko Inaba et Jean-David Morvan pour leur disponibilité et leur temps. Merci à Charlotte Pérennes sans qui ces pages n'existeraient certainement pas.

CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

COLLECTION MANGA

DRAGON BALL (Akira Toriyama)
Tome 1 : Sangoku
Tome 2 · Kaméhaméha
Tome 3 · L'initiation
Tome 4 : Le tournoi
Tome 5 . L'ultime combat
Tome 6 · L'empire du ruban rouge
Tome 7 · La menace
Tome 8 · Le duel
Tome 9 · Sangohan
Tome 10 · Le miraculé
Tome 11 : Le grand défi
Tome 12 : Les forces du mal
Tome 13 · L'empire du chaos
Tome 14 . Le démon
Tome 15 : Chi-Chi
Tome 16 . L'héritier
Tome 17 : Les Saïyens
Tome 18 · Maître Kaïo
Tome 19 · Végéta
Tome 20 · Yajirobé
Tome 21 · Monsieur Freezer
Tome 22 · Zabon et Dorïa
Tome 23 . Recoom et Guldo
Tome 24 : Le capitaine Ginyu
Tome 25 : Piccolo
Tome 26 : Le petit Dendé
Tome 27 : Le super Saïyen
Tome 28 · Trunks
Tome 29 · Les Androïdes
Tome 30 . Réunification
Tome 31 · Cell
Tome 32 : Transformation ultime
Tome 33 : Le défi
Tome 34 : Le combat final de Sangoku
Tome 35 : L'adieu de Sangoku
Tome 36 . Un nouveau héros

L'APPRENTI MANGA-KA (Akira Toriyama)

HISTOIRES COURTES (Akira Toriyama)
Tome 1
Tome 2

Dr SLUMP (Akira Toriyama)
Tome 1
Tome 2
Tome 3
Tome 4
Tome 5
Tome 6
Tome 7
Tome 8
Tome 9
Tome 10
Tome 11
Tome 12
Tome 13
Tome 14
Tome 15
Tome 16
Tome 17
Tome 18

KORITAKA (Nerata/Hamori)
Tome 1
Tome 2
Tome 3
Tome 4
Tome 5
Tome 6
Tome 7
Tome 8
Tome 9
Tome 10
Tome 11
Tome 12
Tome 13
Tome 14
Tome 15
Tome 16
Tome 17
Tome 18

NEON GENESIS EVANGELION (Yoshiyuki Sadamoto)
Tome 1
Tome 2
Tome 3
Tome 4

SAILOR MOON (Naoko Takeuchi)
Tome 1 · Métamorphose
Tome 2 · L'homme masqué
Tome 3 · Les justicières de la Lune
Tome 4 · Le cristal d'argent
Tome 5 · La gardienne du temps
Tome 6 · La planète Némésis
Tome 7 · Black Lady
Tome 8 · Le lycée infini
Tome 9 · Neptune et Uranus
Tome 10 · Sailor Saturne
Tome 11 . La princesse Kaguya
Tome 12 · Pégase
Tome 13 · Hélios
Tome 14 · Le royaume Illusion
Tome 15 . La reine Nerena
Tome 16 · Les Starlights
Tome 17 · Sailor Galaxia
Tome 18 · Le chaos galactique

SAILOR V (Naoko Takeuchi)
Tome 1
Tome 2

GUNNM (Yukito Kishiro)
Tome 1
Tome 2
Tome 3
Tome 4
Tome 5
Tome 6
Tome 7
Tome 8
Tome 9

NINKÛ (Koji Kiriyama)
Tome 1 · Fûsuke
Tome 2 . La compagnie du loup
Tome 3 · Le cœur déchiré
Tome 4 · Le nouveau voyage
Tome 5 · Les 5 éléments
Tome 6 · Les combattants Ninkû
Tome 7 · Fûsuke, fils du vent
Tome 8 · La coalition
Tome 9 · Le grand pouvoir du Ninkû

RANMA 1/2 (Rumiko Takahashi)
Tome 1 : La source maléfique
Tome 2 · La rose noire
Tome 3 · L'épreuve de force
Tome 4 . La guerre froide
Tome 5 · Les félins
Tome 6 · L'ancêtre
Tome 7 · L'affront
Tome 8 . Roméo et Juliette
Tome 9 · Le cordon bleu
Tome 10 · Le bracelet magique
Tome 11 · La recette miraculeuse
Tome 12 · La folie du principal
Tome 13 : La vengeance d'Happôsaï
Tome 14 · Le graffiti mystérieux
Tome 15 · La nazze de Ranma
Tome 16 : Le combat des gourmets
Tome 17 : Le piège de Nabiki
Tome 18 . L'homme au collant
Tome 19 · L'île aux pastèques
Tome 20 : La victoire de Ryoga

RANTARO (Kazushi Hagiwara)
Tome 1 · Entrée en scène
Tome 2 · L'intrusion
Tome 3 · L'adolescent
Tome 4 · Résolution
Tome 5 · Panique
Tome 6 . Le maléfice interdit
Tome 7 : Le seigneur de la foudre
Tome 8 · Révolte
Tome 9 . La terrible tempête
Tome 10 . Aux frontières de la magie
Tome 11 : La guerre sainte
Tome 12 · Le rassemblement
Tome 13 · Le cortège funèbre
Tome 14 · L'avènement
Tome 15 : L'ange déchu
Tome 16 · Extrême limite

GUNSMITH CATS (Kenichi Sonoda)
Tome 1
Tome 2
Tome 3

MICHAEL ?? (Makoto Kobayashi)
Tome 1
Tome 2
Tome 3

MACROSS 7 TRASH (Haruhiko Mikimoto)
Tome 1
Tome 2
Tome 3
Tome 4

RANMA 1/2 [SPECIAL] © 2016 Rumiko TAKAHASHI/SHOGAKUKAN

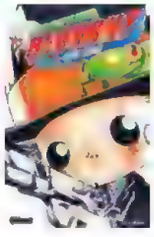
« TRENTE ANS DE PUBLICATIONS ININTERROMPUES DE MANGAS AVEC DES SUCCÈS, DES ÉCHECS BIEN SÛR, MAIS AUSSI ET SURTOUT DE BELLES TROUVAILLES ÉDITORIALES. »

L'ACCUEIL FROID DU MANGA

« *Au moment du tome 2 de* Nomad, *j'ai eu un prix à Saint-Malo et j'ai souvenir d'un critique BD assez connu, qui était complètement saoul et qui vient me voir pour me dire : "*Je déteste ce que vous faites, mais je suis content que vous le fassiez.*" C'est un souvenir qui traduit assez bien l'idée d'un besoin de changement dans la BD en France à cette époque, mais qui allait forcément être repoussé par une frange de la profession, qui n'allait pas forcément comprendre. Nous on savait qu'on ne faisait pas du manga, on n'a jamais essayé d'en copier les codes, mais on a essayé de s'en inspirer quelque part grâce à une narration plus intuitive, plus émotionnelle, si l'on peut dire.* » Jean-David Morvan

Touch - Mitsuru Adachi / Eyeshield 21 - Riichiro Inagaki, Yûsuke Murata - 2005

Deux visions culte et symboliques du manga de sport.



Reborn - Akira Amano / D-Gray Man - Katsura Hoshino - 2006

L'éditeur confirme sa faculté à sortir les bons hits du *Weekly Shônen Jump*.

Les Gouttes de Dieu - Tadashi Agi, Shû Okimoto - 2008

Au pays du vin, ce titre fait désormais figure d'incontournable

Chi : Une vie de chat - Konami Kanata - 2010

Un nouvel exemple de réussite : Glénat met des mangas dans toutes les mains.

Ashita no Joe - Tetsuya Chiba, Asao Takamori - 2010

Série *vintage* incontournable qui diversifie le catalogue.

Captain Tsubasa - Yôichi Takahashi - 2010

Reprise d'un titre culte du ballon rond.

Tokyo Ghoul - Sui Ishida - 2013

Une des nouvelles références graphiques du manga pose son empreinte.

Vertical - Shinichi Ishizuka - 2013

Spécialisé aussi dans les ouvrages d'escalades, l'éditeur grenoblois importe la référence du genre.

Dragon Ball Super - Akira Toriyama & Toyotaro - 2017

La licence phare est de retour, la boucle est bouclée.

Dr. Stone - Riichiro Inagaki, Boichi - 2018

L'avenir est garanti avec un nouveau blockbuster.

CHRONIQUES

DEMON SLAYER

DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE ?

[PAR **MAXIME A. BENDER**]

Exit *Les Rôdeurs de la nuit*, place à *Demon Slayer*. Le manga était publié une première fois il y a deux ans. Malheureusement, son premier lancement n'a pas su convaincre au-delà du millier de fidèles et a failli s'éteindre. Maintenant que tout a été bien (re)mis pour accompagner le manga, on peut à nouveau s'interroger sur les qualités de l'œuvre. Premier indice : elles sont indéniables.

EN BREF

Nouvelle chance pour ce manga toujours aussi étonnant, toujours aussi épique et toujours aussi emballant.

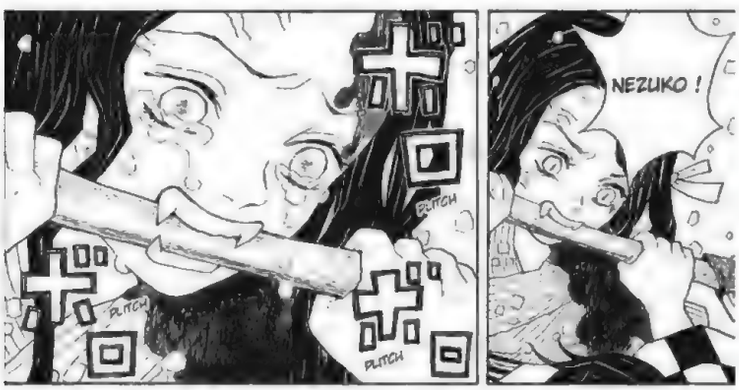
Titre original : *Kimetsu no Yaiba*
Nombre de tomes : 16 (en cours)
Auteur : Koyoharu Gotôge
Traducteur : Arnaud Takahashi
Prépublication : *Weekly Shônen Jump*
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur VF : Panini Manga
Classification : *shônen*
Genre : fantastique, action, combat
Date : 18 septembre 2019
Prix : 6,99 € pour le pack des tomes 1 et 2

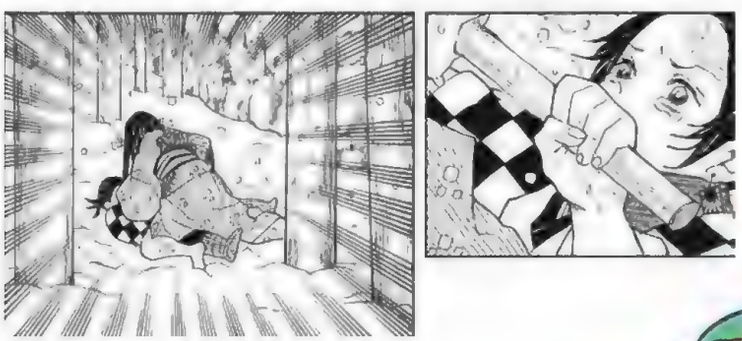
L'aventure éditoriale de *Kimetsu no Yaiba* en France est presque aussi épique que l'histoire du manga. En effet, l'un des titres stars du *Weekly Shônen Jump* est arrivé dans nos contrées au mois d'août 2017 (voir Mangathèque dans *AnimeLand* n° 224) sous le nom *Les Rôdeurs de la nuit*. C'était dans un quasi-anonymat qui malheureusement ne donna pas à ce titre singulier toutes les chances de s'imposer en France. Le tome 2 sortait deux mois plus tard, en octobre, et le volume 3 en janvier 2018. Jusque-là, il n'y avait rien d'anormal si ce n'est qu'on pouvait déplorer le manque de lecteurs, et que commençaient doucement les lamentations sur les réseaux sociaux. C'était un mauvais présage puisque après ça, plus de nouvelles, plus de dates de parution, plus d'informations, plus de rôdeurs, plus rien… On pouvait même légitimement se demander si ce manga continuerait d'être publié en France. Son éditeur, Panini Manga, a connu plusieurs problèmes qui ont conduit à cette situation (voir interview par ailleurs). Mais après plusieurs mois de silence, l'annonce est tombée : *Demon Slayer* (son titre international) est réédité dans l'Hexagone, avec une nouvelle édition, une nouvelle fabrication et une nouvelle traduction. Retour à zéro ? En quelque sorte… Désormais, ce manga est précédé d'une double réputation : celle du succès de son adaptation animée (voir p. 41) et des péripéties de sa première édition.

FACE À LA MORT

Mais la vraie question à se poser est celle-ci : est-ce que ce *Demon Slayer* vaut le coup ? La réponse est OUI. À la fois irrésistible et tragique, la destinée de Tanjiro et sa sœur est captivante ! Tanjiro est le personnage principal de cette aventure. C'est un garçon du feu, qui vit de la vente du charbon, avec sa famille, dans un Japon rural de l'ère Taishô (au début du XX^{e} siècle). Mais alors qu'il était parti travailler au village et qu'il y avait passé la nuit, notre héros à l'odorat admirablement puissant est pressé de rentrer, interloqué par les relents sanglants qui embaument le chemin du retour. Ce qu'il découvre, une fois arrivé, est dramatique et sans appel. Toute sa famille est morte, dépecée par un démon mangeur d'hommes. Un souffle de vie ponctue malgré tout cette tragédie. Nezuko, la jeune sœur du garçon est toujours vivante. Au milieu des cadavres, elle bouge encore ; mieux (ou pire), elle grogne. L'adolescente s'est en effet changée en démon… La différence, c'est qu'elle n'a pas

KIMETSU NO YAIBA © 2016 by Koyoharu Gotouge/SHUEISHA Inc.





CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR CETTE ÉDITION

Kimetsu no Yaiba revient dans une nouvelle édition le 18 septembre. Elle sera disponible en librairie au sein d'un pack composé des deux premiers tomes au prix de 6,99 € (l'équivalent d'un tome offert). La suite de la publication sera relativement rapide avec la sortie des tomes 3 et 4 le 9 octobre puis le tome 5 le 27 novembre. À partir du mois de janvier 2020, il est prévu que *Demon Slayer* soit publié au rythme d'un tome tous les deux mois. Concernant le millier de personnes à avoir acquis les trois premiers tomes de la première édition sous le nom *Les Rôdeurs de la nuit*, les nouvelles jaquettes des tomes 1 à 3 sont disponibles gratuitement auprès des libraires participants, sur demande.

l'air de s'attaquer aux humains, et qu'elle ne semble pas vouloir se délecter de chair humaine. C'est décidé, Tanjiro veut venger sa famille et trouver une solution pour guérir sa sœur tout en la protégeant et en la gardant auprès de lui. Pour ça, il doit devenir un pourfendeur de démon et retrouver Muzan Kibutsuji, le premier d'entre eux. La route est longue, la quête épique, l'entraînement et les combats s'enchaînent avec un lyrisme brut et sensible.

UN RÉCIT DÉROUTANT

Il y a un premier enjeu très clair. Tanjiro veut guérir sa sœur et lui rendre son humanité. Mais très rapidement, un second enjeu, bien plus ambitieux, pour nous lecteurs, prend le pas. Il s'agit de cette lutte intestine contre les démons qui sévit au milieu des villes et des villages peuplés de potentielles victimes innocentes. Bien plus tard, le garçon est même rejoint dans sa quête par d'autres pourfendeurs afin de mettre cette équipée

sur de bons rails. Les deux premiers tomes surprennent aussi par leur structure. Dès le premier volume, l'auteur glisse une première ellipse d'un an, puis une autre de six mois, pour finalement lancer l'aventure deux ans après les premières pages du tome 1. C'est une période d'entraînement, un classique du *shônen nekketsu*, qui nous est épargné et qui se trouve résumé en quelques pages. On a même la fameuse épreuve du rocher (Tanjiro doit briser un rocher avec son fragile katana).

Mais en plus de cette ellipse, cette partie du récit diffère aussi dans sa narration. Presque l'intégralité de l'entraînement est racontée à travers la voix de Tanjiro qui joue le rôle du narrateur. Cette méthode est intéressante et plus captivante qu'on ne l'imagine. La fin de cette phase est exaltante et nous entraîne sur un passage logique : l'examen (ou l'épreuve). Ici, il doit survivre pendant sept jours en haut d'une montagne peuplée de puissants démons. Nous sommes au début du tome 2. Là où l'on peut s'attendre à une partie un peu plus longue, on se retrouve avec un *arc* composé de seulement deux chapitres, pas plus. Ce manga est toujours aussi déconcertant, il avance, il va vite. *Demon Slayer* a la façade d'un manga qui sort des sentiers battus, mais l'auteur reste dans une habile narration où les codes sont appliqués avec brio. Faire du classique sans tomber dans le commun, c'est loin d'être simple.

« La route est longue, la quête est épique, l'entraînement et les combats s'enchaînent avec un lyrisme brut et sensible. »

Il est bon de signaler que la traduction a été revue par rapport à la première version. On note, par exemple, que les ogres sont désormais appelés des démons. Nous avons l'opportunité de disposer d'une seconde chance pour porter cet excellent manga aux nues, ne nous gênons pas ! Et un dernier conseil pour les nouveaux lecteurs : ne vous attachez pas trop aux personnages, vous risqueriez d'être surpris ! •

QUESTIONS À SÉBASTIEN DALLAIN, DIRECTEUR DE PUBLICATION DE PANINI

Pourquoi ressortir le titre ?

Lors de sa parution en 2016 dans les pages du *Shônen Jump*, nous avons tout de suite compris que *Kimetsu no Yaiba* avait un énorme potentiel. Les excellentes audiences de l'*anime* sur Wakanim.tv depuis avril dernier et le succès grandissant du manga dans le monde (en particulier au Japon où les 16 tomes parus ont déjà atteint plus de 7 millions d'exemplaires) nous ont conforté dans l'idée que nous avions raté quelque chose avec *Les Rôdeurs de la nuit*. Nous avons donc décidé, avec l'accord de Shûeisha et de Koyoharu Gotouge – que nous ne remercierons jamais assez tant ils ont été enthousiastes et disponibles en répondant dans des délais très courts à la moindre de nos requêtes –, d'interrompre la publication des *Rôdeurs de la nuit* et de relancer la série.

Quelles sont les modifications que vous allez opérer ? Une nouvelle traduction en partenariat avec celle de Wakanim ?

En premier lieu, nous avons abandonné le titre *Les Rôdeurs de la nuit* au profit du titre international de la série, à savoir *Demon Slayer*, pour être en phase non seulement avec l'*anime*, mais aussi les autres éditions du manga dans le monde. Nous avons également retravaillé la maquette et obtenu l'accord d'Aniplex/Wakanim.tv d'utiliser leur magnifique logo. Nous avons aussi revu quelques aspects de la traduction, notamment et bien évidemment changement de titre oblige, en remplaçant la notion d'ogres que Tanjiro et ses acolytes n'ont de cesse de combattre par celle de démons.
Les premier et deuxième tomes paraîtront conjointement le 27 septembre au prix de lancement de 6,99 €. Nous publierons les tomes 3 et 4 le mois suivant. À compter de novembre, *Demon Slayer* sortira tous les deux mois.

Que faites-vous pour les lecteurs de la première heure ?

Lorsque nous avons décidé de relancer *Kimetsu no Yaiba* sous le nom de *Demon Slayer*, notre priorité a été de faire en sorte que les lecteurs de la première heure ne soient pas lésés, et qu'ils soient même récompensés de tous leurs efforts pour soutenir de manière positive la série (je pense en particulier au *hashtag* #sauvonslesrodeursdelanuit). Aussi, nous avons prévu de leur donner la possibilité d'obtenir gratuitement des jaquettes *Demon Slayer* des tomes 1 à 3. Ces jaquettes seront disponibles en librairie.

Pourquoi la première version ne s'est-elle pas vendue ?

Je dirais que nous sommes probablement sortis trop tôt et que nous n'avons pas suffisamment soutenu ce titre lors de son lancement, erreur qui sera corrigée cette fois-ci.

Qu'en est-il des autres titres Panini en attente ?

Je mentirais si j'affirmais aujourd'hui que nous allons reprendre toutes les séries. Ce que je peux dire en revanche, c'est que nous ne mettons jamais une série en sommeil de gaieté de cœur ni sur un simple coup de tête, et que nous avons un profond respect pour nos lecteurs, auteurs et ayants droit.

Remerciments à Sophie Cony

KIMETSU NO YAIBA © 2016 by Koyoharu Gotouge/SHUEISHA Inc.

CHRONIQUES

HIMIZU

BANAL À TOUT PRIX

[par **Joan Lainé**]

Après le cynique *Saltiness* et le délirant *Gereksiz*, les éditions Akata continuent leur exploration de la bibliographie de Minoru Furuya en publiant l'un de ses titres culte : *Himizu*. Ce récit en 4 tomes initié en 2001 est un point de rupture dans la carrière de l'auteur, jusque-là connu pour son humour grâce au remarqué *Ping Pong Club*. Il développe ici un ton plus sombre qui influencera de nombreux artistes dont le *mangaka* Kengo Hanazana et le cinéaste Sono Sion.

EN BREF

Quand le portrait de marginaux à la Yoshiharu Tsuge croise la folie destructrice d'un Hideki Arai, on obtient *Himizu*, un manga fascinant.

Titre original : *Himizu*

Auteur : Minoru Furuya

Nombre de tomes : 4 (série terminée)

Prépublication : *Young Magazine*

Éditeur VO : Kôdansha

Éditeur VF : Akata

Genre : drame humain

Prix : 8,05 €

Sumida n'attend rien de la vie, il souhaite simplement être un jeune homme ordinaire, et vivre tranquillement un quotidien banal en arrêtant l'école dès la fin du collège pour travailler. N'ayant aucun rêve, il ne risque pas d'être déçu. Mais il prend peu à peu conscience qu'il n'est pas le gamin normal qu'il souhaiterait être, surtout à partir du moment où sa mère l'abandonne pour vivre avec un homme. Entouré d'un attachant voleur, d'une jeune fille délurée éperdument amoureuse de lui ou encore d'un garçon pas très dégourdi rêvant de devenir *mangaka*, le vertueux Sumida se retrouve embarqué dans une histoire dépassant le cadre de la banalité.

JE N'AI QU'UNE SEULE ASPIRATION
COMME ÇA, JE N'AI PAS PEUR QUE LA VIE M'EN METTE PLEIN LA GUEULE
JE NE SONGE MÊME PAS À TROUVER UN RÊVE ET À ENTRER DANS L'ARÈNE ME BATTRE POUR LUI.
ALORS S'IL VOUS PLAÎT, FAITES EN SORTE QUE PERSONNE NE M'IMPORTUNE NON PLUS !!!
JE JURE DE NE JAMAIS IMPORTUNER QUI QUE CE SOIT !

LA DÉCHÉANCE D'UN HOMME

Avec *Himizu*, Minoru Furuya narre la fascinante psychologie d'un adolescent nihiliste promis à une vie monotone, loin des attentats du 11-Septembre, au sein d'une société conformiste. Son envie d'être banal et ordinaire découle d'un profond ennui existentiel se muant peu à peu en une sorte de rejet. Parce qu'il parle de pauvreté extrême et de famille déconstruite, le récit évoque les écrits de Yoshiharu Tsuge et notamment *L'Homme sans talent*. Cependant, une révolte intérieure se fait sentir dans *Himizu*, une folie destructrice naissante rappelant sans cesse les mangas de Hideki Arai. Et si le sujet est dramatique, l'auteur nous fait avaler la pilule grâce à un ton décalé et des personnages savoureux, comme on a pu en découvrir dans *Saltiness* et *Gereksiz*.

GRANDIR SANS TUTELLE

En racontant l'histoire d'un monde hideux et amoral dans lequel des gamins n'arrivent pas à trouver leur place, Minoru Furuya s'éloigne du Japon des cartes postales pour dresser une critique sociétale acerbe. Symbolisé par la mère de Sumida, le Japon est présenté comme un pays qui abandonne sa jeunesse et la laisse livrée à elle-même. Cette vision traverse les frontières puisque *Himizu* se prépare à retentir en France, mais aussi les époques. En effet, en mai 2011 a débuté le tournage de son adaptation cinématographique par le très talentueux Sono Sion. Et comme la date le laisse présager – deux mois après la catastrophe de Fukushima –, le cinéaste s'est servi de la richesse de l'œuvre de Minoru Furuya pour aborder le sujet de la jeunesse au lendemain d'un tsunami. •

Himizu © Minoru Furuya / Kodansha Ltd.

PORTRAIT

JUNICHI NÔJÔ

L'EMPEREUR DU JEU

[par **Joan Lainé**]

La sortie aux éditions Delcourt/Tonkam du manga *L'Empereur du Japon*, scénarisé par Issei Eifuku, est une occasion rêvée de se pencher sur son dessinateur, Junichi Nôjô. Un *mangaka* hors normes, salué par la critique et le public japonais depuis 1985 et son manga *Naki no Ryû*, conçu après avoir connu une trajectoire atypique et semée d'embûches.

couverture provisoire

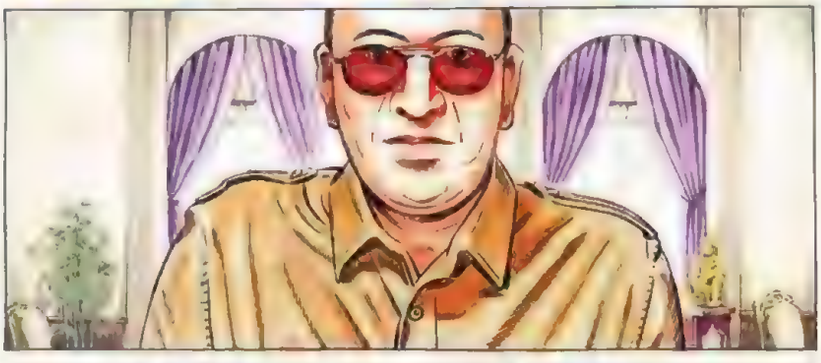
Peu connu en France, Junichi Nôjô était pourtant là aux prémices de l'explosion du manga sur notre territoire. En 1996, Casterman publiait son récit *Docteur Koh*, stoppé malheureusement après deux volumes. Les éditions Delcourt tentent de le relancer en vain en publiant en 2011 le polar d'anticipation *Tokyo fin d'un monde* puis en 2014 la série sur le billard *J.Boy*. Ces deux œuvres sont injustement boudées par le grand public. Elles résument pourtant à la perfection l'univers de cet auteur singulier fait de suspense et de jeu. Quatrième chance pour l'artiste en 2019 grâce à la maison d'édition Delcourt/Tonkam qui se lance dans la publication de *L'Empereur du Japon*, d'après un scénario d'Issei Eifuku, bien connu pour avoir partagé l'affiche du *Samouraï bambou* avec l'immense Taiyô Matsumoto. Il s'agit en réalité de la seconde réalisation du duo, après avoir créé ensemble *Tsuki o Sasuyubi*, un récit en 4 tomes, à partir de 2013. L'heure est donc venue de se pencher sur Junichi Nôjô, *mangaka* lauréat du Prix Shogakukan, dont certains titres ont été adaptés en *anime*, *drama* et jeu vidéo.

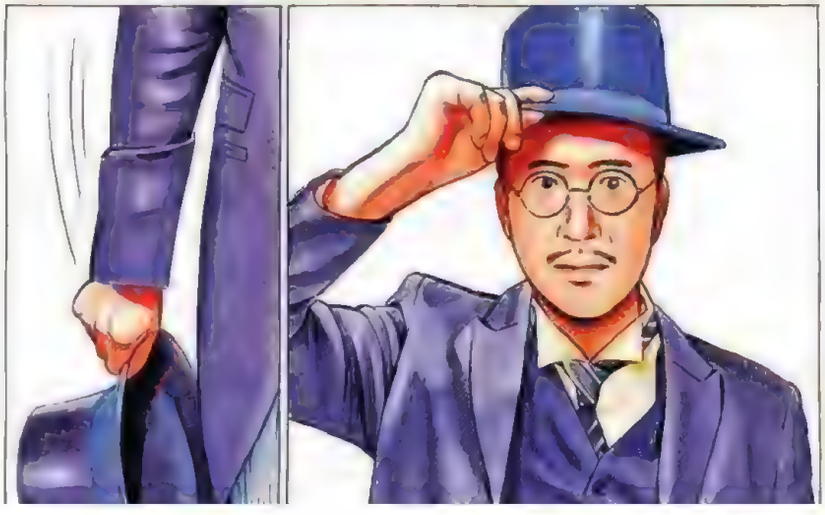
UN PARCOURS ATYPIQUE

Né en 1951, Junichi Nôjô ne trouve pas beaucoup d'intérêt dans le *story manga* et préfère les récits plus matures qui émergent alors. D'ailleurs, ce qu'il aime avant tout, c'est le dessin. Il propose ainsi ses illustrations aux librairies de prêt. Malgré tout, durant son adolescence, il se plonge dans le monde du manga, en faisant ses armes en tant qu'assistant sur des titres *shôjo*. Il quitte l'univers de la bande dessinée au lycée, et tente d'entrer aux beaux-arts à la fin de son cursus scolaire. Malheureusement, il échoue et se retrouve au chômage. Il se demande alors s'il ne pourrait pas devenir auteur de manga. Après trois essais, il est enfin sélectionné en 1971 dans le magazine COM, créé par Osamu Tezuka. Mais comble de malchance, la revue cesse de paraître l'année suivante... Complètement dépassé par le système éditorial qui ne l'intéresse pas, il parvient tant bien que mal à publier des récits courts, jusqu'à connaître la consécration en 1985 avec sa première série : *Naki no Ryû*. Cette œuvre sur le mahjong publiée dans le magazine spécialisé *Kindai Mahjong* des éditions Takeshobo devient rapidement culte. Se déroulant sur neuf tomes, elle connaît même une suite en 2005 avec neuf volumes supplémentaires. Adaptée en 3 OAV parues à partir de 1988, la licence se décline également en plusieurs jeux vidéo édités entre 1990 et 1995. Le succès est donc désormais au rendez-vous pour Junichi Nôjô, et

HEIN ?
VOTRE ALTESSE ! NE COUREZ PAS COMME...
C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE VOIS CETTE PLANTE... COMMENT S'APPELLE-T'ELLE ?
MAIS NON VOYONS !
ALORS ELLE S'APPELLE "MAUVAISE HERBE" ?
C'EST CE QU'ON APPELLE UNE MAUVAISE HERBE, ALTESSE

SHOWA TENNO MONOGATARI © 2017 Junichi NOJO, Kazutoshi HANDO, Issei EIFUKU / SHOGAKUKAN





sa carrière prend son envol. En effet, l'auteur débute en 1993 son récit le plus long : *Gekka no Kishi*. Cette fois, il est publié dans un grand magazine dédié au manga, le *Big Comic Spirits*. Il n'est plus question de mahjong mais de shogi pour ce manga qui passionnera l'Archipel durant pas moins de 32 volumes. Le titre remporte le prestigieux Prix Shogakukan en 1996 dans la catégorie générale avant d'être adapté dès l'an 2000 en un *drama* de neuf épisodes.

POUR L'AMOUR DU JEU

Junichi Nôjô s'est imposé comme une référence en matière de manga sur le mahjong avec les deux parties du très sombre et psychologique *Naki no Ryû*, mais pas seulement. Il publie au cours de sa carrière de nombreux titres sur le sujet tels que *Kaze ni Fukarete*, *Kitake no Shishi* et plus récemment *Repairman*. Le jeu et le pari sont véritablement au cœur des mangas de l'artiste, même lorsqu'il aborde le shôgi avec *Gekka no Kishi* ou le billard dans *J.Boy*. Il crée des récits violents où la mort et le sexe se mêlent à des paris illégaux et autres environnements mafieux. Et outre la tension propre au jeu, l'auteur est passé maître pour créer du suspense sur le contexte. L'exemple le plus frappant est le protagoniste de *J.Boy* qui joue au billard afin de savoir qui il est réellement.

S'EXPRIMER PAR LE DESSIN

Connaissez-vous l'histoire d'un hacker qui joue au Othello avec la police ? Il s'agit de *Cloud*. Junichi Nôjô arrive à instaurer une tension impressionnante dans ses récits, et à aborder des sujets sérieux de manière malicieuse. Entre les lignes, ou bien par l'évocation du seul dessin, il arrive à parler de jeunesse perdue, en philosophant sur ce qu'est l'amour, ou bien sur l'effondrement de la société. Car oui, même si le jeu est primordial pour lui, il ne faut pas perdre à l'esprit que Junichi Nôjô n'était pas destiné à devenir *mangaka*, et donc à raconter des histoires. Ce qui compte plus que tout pour lui est le dessin, sa passion depuis son enfance. Derrière les parties angoissantes de billard dans *J.Boy*, dans lesquelles les personnages jouent littéralement leur vie, se cache un polar dont l'ambiance et les personnages rappellent sans cesse de grands films asiatiques tels *Les Anges déchus* et *Old Boy*. Sans compter que l'auteur flirte avec la science-fiction et le fantastique comme pour mieux nous égarer dans sa réalité. En somme, si Junichi Nôjô n'a pas encore percé en France, c'est peut-être parce qu'il s'attarde davantage sur ce qu'il raconte à travers ses histoires que sur ses histoires en elles-mêmes. Avec *L'Empereur du Japon*, l'artiste s'est trouvé un narrateur de talent en la présence d'Issei Eifuku, ce qui lui laisse le champ libre pour exprimer son talent et sa passion pour le dessin sans se soucier outre-mesure du scénario. Comblant ce qui peut apparaître comme une faille pour certains, Junichi Nôjô pourrait bien enfin connaître le succès par chez nous. Qui prend les paris ? •

« Nôjô arrive à parler de jeunesse perdue, en philosophant sur ce qu'est l'amour ou bien sur l'effondrement de la société. »

CHRONIQUES

VALKYRIE APOCALYPSE

BASTON NIVEAU DIVIN

[PAR FLAVIUS]

Projet survitaminé, amenant à des conflagrations dantesques sur fond de patchwork mythologique, voilà la substance de *Valkyrie Apocalypse*, un *seinen* porté par Shinya Umemura au scénario, Takumi Fukui au storyboard et Aji Chika au dessin. À lire chez Ki-oon.

EN BREF

Un scénario assez concis qui propose des combats épiques entre des dieux et des héros de l'humanité pour la survie de l'espèce.

Titre original : *Shûmatsu no Valkyrie*

Nombre de tomes : 4 (en cours)

Auteurs : Shinya Umemura, Takumi Fukui et Aji Chika au dessin

Traducteur : Alex Ponthaut

Prépublication : *Comic Zenon*

Éditeur VO : Tokuma Shoten

Éditeur VF : Ki-oon

Genre : baston

Prix : 7,90 €

L'histoire de Valkyrie Apocalypse s'ouvre sur une grande assemblée des différents dieux de tous les panthéons du monde qui débattent de rien de moins que la survie ou l'anéantissement de l'humanité tout entière.

DIEUX ET COMPAGNIE

Présidée par Zeus, le roi des dieux de l'Olympe grec, l'assemblée incline vers une destruction des humains, devenus un peu trop envahissants et destructeurs. D'aucuns pourraient penser que l'on va s'orienter vers une œuvre métaphorique incitant à sauver la planète et modérer ses émissions de gaz à effet de serre. Mais ce n'est pas tellement l'objet. Ici, une Valkyrie, Brunehilde, intervient dans les débats pour proposer le Ragnarök. Dans le manga, le Ragnarök est une version revisitée de l'apocalypse de la mythologie scandinave, dans laquelle les champions des dieux et ceux des hommes doivent s'affronter dans des duels à mort. En clair, tout cela est surtout prétexte à de grosses empoignades viriles entre des divinités aux pouvoirs dantesques se trouvant confrontées à des figures héroïques de l'humanité. Le premier à se frotter à Thor, le dieu du tonnerre des Scandinaves, est Fengxian, plus connu sous le nom de Lü Bü.

LA BAGARRE

Attachées aux humains, les Valkyries, et Brunehilde en tête, les soutiennent et participent à les rendre plus puissants afin qu'ils soient capables de soutenir la force des dieux. De ce fait, il ne faut guère s'attendre à des combats à la « David contre Goliath » mais plus à des affrontements équilibrés, débordant d'énergie, de puissance et de testostérone. Lü Bü et Thor qui ouvrent le bal font montre de capacités démentielles qui ne cessent de s'accroître à mesure que chacun dévoile un peu plus l'étendue de ses pouvoirs dans une surenchère qui débute pourtant déjà très fort dès le départ. L'idée n'est pas à la mesure mais bien plus à proposer un manga popcorn, un défouloir, qui reprend nombre des recettes des *shônen nekketsu* afin de rendre les combats haletants. Cependant, le titre ne va pas bien au-delà d'un point de vue scénaristique. À l'inverse, dans le dessin, on rencontre pas mal d'audaces graphiques, notamment dans la représentation d'effets visuels ou dans la caractérisation de certains dieux (celle de Zeus en particulier).

Le premier tome se termine sur la liste des combats qui seront proposés dans les suivants et bien entendu, comme face à un blockbuster moderne, l'attrait du fun risque d'opérer chez beaucoup.

Valkyrie Apocalypse propose un concept amusant et divertissant mais qui ne dépasse guère ce postulat ; peu de réflexion, beaucoup d'action sont au programme dans un manga sympathique mais assez violent. •

Shumatsu no Walkure ©2017 by AJICHIKA AND SHINYA UMEMURA AND TAKUMI FUKUI/NSP All Rights Reserved.

TSUYOSHI TAKAKI
DE BLACK TORCH À HEART GEAR

[PROPOS RECUEILLIS PAR **MAXIME A. BENDER**]

Dès que l'on a découvert les premières pages de *Black Torch*, le style graphique nous a immédiatement marqués. À l'initiative des éditions Ki-oon, son auteur Tsuyoshi Takaki était en France, à Japan Expo, au début du mois de juillet. Casquette vissée sur le crâne, son responsable éditorial à ses côtés, il a accepté de répondre à nos questions.

Tsuyoshi Takaki

HEART GEAR © 2019 by Tsuyoshi Takaki / SHUEISHA Inc.

C'était il y a plus d'un an et demi déjà que l'on s'est lancés à l'assaut de *Black Torch*. Depuis, les cinq tomes de cette première série se sont vendus à près de 150 000 exemplaires (chiffres GFK), preuve que les lecteurs français aussi ont vu, tout comme son éditeur, une pépite dans le trait de Tsuyoshi Takaki. Lorsqu'on demande au *mangaka* ses influences, il peut autant citer le Belge François Schuiten (*Cités obscures*) que les Japonais Hayashida Q (*Dorohedoro*) ou Tsutomu Nihei (*Blame*). Concerné, concis et sûr de lui, il nous a fait part de son bonheur d'être à Paris pour rencontrer les fans français et de son plaisir d'avoir été invité. C'était un moment agréable, malgré le chaos ambiant de ce genre d'événement, où l'on a eu la possibilité de parler de ses deux œuvres *Black Torch* et *Heart Gear*. Et, alors qu'on lui montrait notre désappointement sur la courte durée de la première (seulement cinq tomes), il nous apprenait avoir su que ça devait se terminer pendant la conception du volume 4. Mais que, malgré tout, ces cinq tomes coïncident avec un cycle qu'il a pu boucler comme il l'entendait. Son nouveau titre s'annonce déjà comme un bijou de science-fiction à paraître le 3 octobre.

« COMMENT CE TYPE DE ROBOT PEUT-IL PENSER OU RÉAGIR ? ET COMMENT SONT-ILS VUS DU POINT DE VUE DE L'HUMAIN ? »

En quelques pages vous réussissez à imposer graphiquement des personnages très forts. Quelles étaient les difficultés que vous avez rencontrées dans la création de leur *chara-design* ?

Pour les trois protagonistes principaux de *Black Torch*, Jiro, Ichika et Reiji, ils ont tous des combinaisons avec des fonctions identiques. Mais si en termes de design je faisais la même chose, je me suis dit que ça serait visuellement moins intéressant, car seul leur visage les différencierait. J'ai donc essayé de faire évoluer chacune des combinaisons en fonction des personnages. Par exemple pour Reiji, c'est plutôt sur les bras que j'attire l'attention, alors que pour Ichika c'est au niveau des épaules que j'ai bossé. C'est principalement ce genre de question qui m'a occupé l'esprit lors de leur création. Pour *Heart Gear*, je dois porter un soin tout particulier aux robots. Mais je n'ai pas un stock de personnages prédéfini, je réfléchis au cas par cas selon les besoins de l'histoire. C'est juste que comme j'ai toujours beaucoup aimé la SF, il m'arrive de réutiliser des designs de robots que j'ai faits quand j'étais plus jeune.

Et concernant Jiro ou Amagi, vous avez eu des inspirations précises ?

Non, pour Amagi je n'ai pas eu d'influence spécifique. Mais en ce qui concerne Jiro oui. Ce sont les héros de *shônen* des années 1990 en général qui m'ont inspiré. Sans parler d'un seul manga précis, mais plutôt d'une période. On le voit notamment au travers de sa coupe de cheveux qui part dans tous les sens ou de son regard perçant. En lui, je pense qu'on retrouve un peu de tout ce qui m'a marqué de cette époque.

Maintenant, avec le recul, lequel de vos personnages était le plus facile ou le plus difficile à dessiner ?

Le plus facile c'est Jiro, parce que comme c'est le héros, j'ai pris l'habitude de le faire : avec le temps, il est devenu facile. Mais de toute façon, même quand j'ai créé son chara design, j'ai fait en sorte qu'il ne me pose pas de problèmes. En revanche, là où j'ai encore beaucoup de difficultés, c'est sur les personnages féminins, les silhouettes sont particulièrement difficiles à ancrer. J'essaie de rendre au maximum la féminité dans le design... J'ai cette faiblesse et Ichika a été très compliquée pour moi tout au long de *Black*

BLACK TORCH : (2017-2018)

Dans une lutte opposant humain et *mononoke*, Jiro recueille le pouvoir de Rago, le plus puissant des esprits. Ensemble et aux côtés des *onmitsu*, ils vont lutter pour que le monde et l'humanité ne sombrent pas.

Prépublication : *Jump Square*, *Jump+*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur : Ki-oon

Genre : aventure, fantastique, action, *shônen nekketsu*

Prix : 6,90 €

Torch, parce que je ressentais une certaine forme de pression pour la faire toujours aussi jolie jusqu'à la fin.

Dans une postface[1], vous expliquez brièvement le choix du nom de Jiro et il aurait une influence française ?
Jiro, c'est un nom qui m'est venu de diverses influences. Il y a pas mal de personnages ou d'acteurs qui s'appellent Jiro (NDLR : Jiro Sato est un comédien, Jiro Ueda un personnage de série TV), mais je vais vous en donner deux précisément. Il y a d'abord Moebius, Jean Giraud de son vrai nom, qui est un artiste que j'apprécie énormément. Et comme j'aime aussi beaucoup le hip-hop et le breakdance, il y a une technique, le *floor track*[2], qu'on appelle *gyro* en japonais. Ce sont un peu de tous ces éléments qui m'ont conduit à le nommer ainsi.

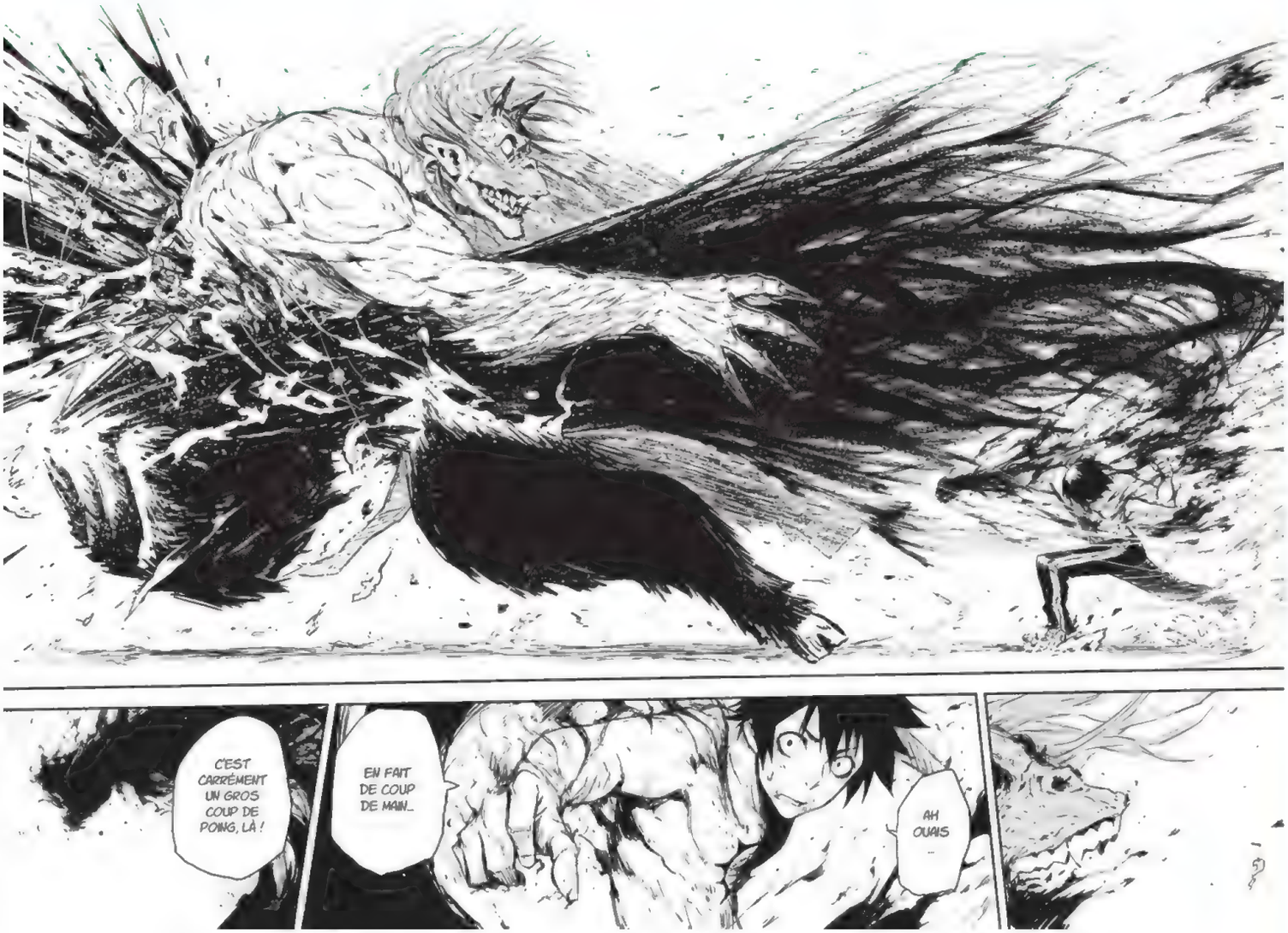
« J'AI ENCORE BEAUCOUP DE DIFFICULTÉS SUR LES PERSONNAGES FÉMININS, LES SILHOUETTES SONT PARTICULIÈREMENT DIFFICILES À ANCRER. »

Et en tant que fan de hip-hop, quel groupe peut-on entendre dans votre atelier ?
Alors moi j'écoute surtout du hip-hop japonais. Mon groupe préféré, et ça depuis que je suis au lycée, c'est Rhymester. Mais dernièrement, j'ai eu un coup de cœur pour un autre groupe qui a fait ses débuts il n'y a pas si longtemps : Creepy Nuts.

Toujours dans votre atelier, techniquement comment travaillez-vous vos mangas ?
Eh bien avant, je travaillais de manière traditionnelle avec du papier et de l'encre noire ainsi qu'en numérique. Mais avec *Black Torch* j'ai commencé à passer en numérique pour tout. Autant pour le storyboard que pour les planches. Et à mes côtés sur *Black Torch*, j'avais deux assistants, tandis que sur *Heart Gear* j'en ai un seul.

Maintenant, vous vous attaquez à la science-fiction avec *Heart Gear*, mais quel est le thème du manga ?
Un des thèmes de l'œuvre, c'est la relation entre les humains et les robots. Par exemple dans *Blade Runner*, on avait déjà cette idée abordée sous l'angle : « jusqu'où les robots peuvent-ils se rapprocher de l'être humain ? » On peut dire, en quelque sorte, que *Heart Gear* démarre lorsqu'on est passé à l'étape suivante. Les robots sont quasiment identiques à des êtres humains, aussi bien en apparence que par leur capacité à ressentir des émotions. Donc à l'intérieur de l'histoire je pose des questions... Comment ce type de robot peut-il penser ou réagir ? Et comment sont-ils vus du point de vue de l'humain ? Ça me permet de proposer des questionnements beaucoup plus généraux sur l'humanité, sur ce que représente la vie. C'est sur ce genre d'approche que j'essaie de me

BLACK TORCH © 2016 by Tsuyoshi Takaki / SHUEISHA Inc.



BLACK TORCH © 2016 by Tsuyoshi Takaki / SHUEISHA Inc.

différencier. Avec *Heart Gear*, j'essaie de travailler en lisant des œuvres de philosophie ou de psychologie plutôt que des livres de science-fiction.

Vous avez eu le temps de regarder les dernières créations Ki-oon, qu'en avez-vous pensé ?
Je sais qu'il y a une culture de la bande dessinée très forte en France, et je suis impressionné par la façon dont Ki-oon a réussi à créer des mangas au sein même de cette culture. De ce que j'ai pu en voir, chaque manga est vraiment extrêmement bien construit, avec beaucoup de soin apporté à chaque planche, à chaque détail. Personnellement j'avais très envie de découvrir *Tsugumi Project* que j'avais vu passer sur Twitter. J'ai demandé à voir le volume relié, finalement on me l'a offert et j'ai hâte de le regarder de plus près !

En aparté, nous avons demandé à l'artiste de revenir sur deux planches précises de son manga. Deux moments miroirs qui donnent naissance et clôturent le manga de la plus belle des façons :
Ces deux coups de poing ont une mise en scène équivalente, mais avec une différence visuelle assez forte. Dans le chapitre 1, l'ennemi est énorme et Jiro en comparaison paraît tout petit. Mais grâce à Rago, il a un gigantesque pouvoir qui lui permet de battre son adversaire. Dans le dernier chapitre, ce n'est pas Rago qui est la cause principale du pouvoir de Jiro, mais c'est Jiro lui-même. Il est devenu plus puissant et il peut se hisser au niveau d'Amagi et le vaincre. La différence de taille n'est plus flagrante à ce moment-là.
Je voulais montrer à travers ces deux scènes l'évolution de la relation entre Jiro et Rago. Dans le chapitre 1, Rago prête de lui-même son pouvoir pour l'aider. Sans lui il serait mort. Alors que dans le dernier chapitre, nous sommes plutôt dans une relation de soutien et de coopération.
C'est un peu comme dans les relations humaines, ce n'est pas pareil quand on fait quelque chose à la place de quelqu'un ou lorsqu'on est en soutien de cette personne-là. C'est pour moi ces deux aspects que je voulais aborder dans ces deux planches miroirs.
J'ai d'ailleurs utilisé le même genre de paroles dans les pages qui précèdent cette scène. Dans le premier chapitre, c'est Rago qui dit à Jiro « *[je vais te donner un coup de main] contente-toi de frapper de toutes tes forces* » et dans le dernier chapitre, c'est Jiro qui dit à Rago le même genre de choses (NDLR : « Donne-moi un coup de patte, je vais lui rentrer dans le lard »). Donc à travers ses paroles, ça permet de montrer le développement et la croissance de Jiro, et son changement de relation avec Rago. •

1. Postface du tome 4
2. Également appelé *head track* en breakdance.
Remerciements à Bruno de la Cruz, ainsi qu'à Kim Bedenne et Kae pour la traduction, Ahmed Agne et Victoire de Montalivet des éditions Ki-oon, Shihei Lin des éditions Shueisha et la chaîne Mangas.

HEART GEAR (DEPUIS 2019)

Dans le futur, l'espèce humaine est quasiment anéantie depuis une guerre ravageuse. La jeune Roue est élevée par Zett, un « tonton-robot » pacifique. Elle voit arriver Chrome, un autre robot qui doit s'ériger en protecteur de l'héroïne au cœur d'un périple destiné à sauver son oncle adoptif.

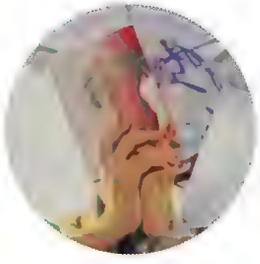
Prépublication : *Jump+*
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur : Ki-oon
Genre : aventure, SF, action
Prix : 7,90 €

INTERVIEW

RYO SUMIYOSHI
Nature et découverte

[PROPOS RECUEILLIS PAR **MÉKO**]

Rencontré lors de la fête du livre du Var qui s'est tenue à Toulon, le mystérieux Ryo Sumiyoshi, auteur notamment de *Centaures* et de *MADK*, nous a gratifiés d'un éclairage bienvenu sur les sources de son inspiration et sur les univers étonnants qui cohabitent dans son esprit particulièrement créatif...



Ryo Sumiyoshi

Pouvez-vous nous détailler votre parcours ?
J'aime dessiner depuis toujours mais sans savoir quelle forme donner à ma passion. Ayant décidé d'en vivre, j'ai commencé ma carrière comme salariée chez Capcom (éditeur de jeu vidéo). J'ai véritablement professionnalisé mon dessin en travaillant sur *Monster Hunter*, avec des modélisations 3D, puis du *character design*.

Comment êtes-vous arrivé à faire du Boy's Love ?
L'expression de mon personnage ne pouvait se faire qu'à travers sa relation avec un démon lui aussi de forme masculine, c'est presque par hasard, pas du tout une projection sur un genre donné !

Comment avez-vous commencé à vous passionner pour les animaux fantastiques ?
Cela a pris corps sur *Monster Hunter*, puis j'ai commencé à en dessiner juste pour moi, quand une éditrice m'a suggéré d'en faire des mangas. C'est plus facile de raconter des histoires avec des personnages sans carcans, qui me viennent tels quels spontanément.

Comment avez-vous été intégré à l'*anime* de *Golden Kamui* ?
Un membre du staff a vu mon site internet et a proposé une démarche particulière : dessiner les animaux comme des personnages à part entière. C'est devenu l'essentiel de mon travail : je dessine des animaux non pas fantastiques, ni monstrueux : ce sont des personnages avant tout, c'est ce qui a intéressé la production.

Dans *Centaures* et *Golden Kamui*, vous montrez un soin « encyclopédique » sur la faune, la flore : qu'est-ce qui vous inspire ?
Golden Kamui se passe à Hokkaido et je suis né à Aomori en pleine nature, donc c'est assez spontané pour moi, je me sens dans mon élément, de présenter cet aspect dans mon travail. Humains ou pas, je m'attache à détailler mes personnages tels qu'ils sont « naturellement ».

Dans *Centaures*, tous les humains sont présentés comme de sacrés connards, comme ce grand-père, montré comme un garant de l'ancien monde harmonieux, se révélant être le plus retors...
(*Rires*) Non, les humains ne sont pas fondamentalement mauvais : dans les deux premiers volumes, du point de vue de Matsukaze (le héros), tous les humains qu'il rencontre cherchent à l'attraper pour du profit. L'humanité est présentée ainsi, mais je reviendrai sur sa jeunesse par la suite, et il n'est pas exclu que d'autres types d'humains apparaissent...

Le manga se passe dans la période des guerres féodales ?
C'est la période Muromachi oui. Avant la société de caste, où tous les humains avaient une chance d'écraser les autres pour se faire un nom. C'est la période où l'on a remis en question les divinités et les centaures sont passés du statut de dieux à simples animaux exploitables. Je voulais raconter une histoire avec des chevaux, mais sans la limiter à un public amateur d'histoires équestres. Je me suis demandé

JINBA © 2017 Ryo SUMIYOSHI / East Press Co.

quel personnage, quel contexte ouvrirait l'intérêt du public. J'ai cherché à quelle période les chevaux ont été acteurs de l'histoire du pays. Si les centaures avaient existé à cette époque, quels auraient été leurs rapports avec les humains ?

On note également un intérêt pour le Japon ancien dans vos expositions de peintures.
Avant, je ne m'intéressais qu'à l'art occidental, puis en étant employé dans le jeu vidéo je me suis intéressé effectivement aux techniques ancestrales et la culture traditionnelle. C'est étroitement lié mais je ne l'ai découvert que tardivement.

Comment vous retrouvez-vous dans vos univers si différents : le Boy's Love, la peinture traditionnelle, le CG et votre manga fantastique ?
(*Rires*) Je regarde les choses en face, quand il y a la *deadline* qui arrive je suis simplement le courant ! Plus sérieusement je ne cloisonne rien dans ma tête, je pense en termes de « personnages » comme dans ma vraie vie, j'ai besoin d'histoires d'amour, de gagner ma vie matériellement, etc. Ce sont les contingences éditoriales qui me guident.

Pour les expositions de peintures, vous êtes libérée de ces contraintes ?
Oui, je ne me préoccupe pas du tout des genres, dans la peinture mes personnages sortent comme ils doivent être. Si on me demande du Boy's Love je vais évidemment soigner l'esthétique pour satisfaire le lectorat spécifique, mais ce qui m'intéresse avant tout c'est la liberté de définir l'âme des personnages.

Vous êtes capable de produire du dessin normatif de travail en équipe, et au contraire très analytique où chaque trait est soutenu par sa propre énergie, sentez-vous comme un *switch* dans votre travail ?
Je ne sens pas une réelle bascule dans ma manière de travailler, plutôt une réflexion sur le public à qui je m'adresse ; s'il y a un *switch*, c'est quelque chose que j'ai appris en étant salarié : un dessin ne doit pas être « beau », il doit avant tout dire quelque chose à quelqu'un.

Vous avez plutôt un apprentissage autodidacte ou en équipe ? Et des influences particulières ?
C'est le travail en équipe qui m'a le plus marqué, quand le responsable indique « ça *ne va pas, tu recommences* ! », on apprend énormément ainsi ! Je n'ai qu'une seule influence en manga : c'est Osamu Tezuka.

Et picturalement ? Vous avez mentionné l'art occidental...
Je ne pensais pas devenir *mangaka*, et j'ai beaucoup d'intérêt pour des artistes comme Picasso ou

Giacometti, c'est par l'univers de l'art contemporain que je suis influencé et que je suis arrivé au manga. La première chose que cela m'a appris, c'est qu'il n'y a aucune règle dans le dessin ! Le point négatif est que l'on me reproche un manque de lisibilité !

Un reproche qui est fait à Araki sur *Jojo's Bizarre Adventure*, ce qui ne l'empêche pas d'être un succès spectaculaire...
Oui si l'on a quelque chose de fort à transmettre, le courant passe forcément.

Pouvez-vous nous teaser un peu sur la fin de *Centaures* ?
Dans les deux premiers volumes ça devait très mal se passer et tout le monde devait y passer. Mais quand même dans le désespoir total, Matsukaze avait cette volonté de « transmettre ». J'ai imaginé que la génération suivante agirait différemment avec les humains : ce sera son héritage. Je prévois également un autre manga pour cette année, mais... mystère ! •

Merci à Charlotte Perennes et la fête du livre du Var pour cet accueil qui ridiculise bien d'autres organisations de festivals.. ainsi qu'à Patrick Honnoré pour avoir su parfaitement traduire ces échanges complexes sur des notions d'esthétique !
Cet entretien a choisi d'utiliser le masculin neutre afin de ne pas adopter un genre.

DAIKI KOBAYASHI

UNE ALLIANCE CONTRE NATURE

[par **Antonin Lacomme**]

Des dragons, des combats titanesques, des pouvoirs incommensurables, une humanité à sauver, voilà une trame bien connue que le jeune Daiki Kobayashi a pourtant réussi à assaisonner à sa sauce pour lui donner un entrain, une dynamique et surtout beaucoup de surprises inattendues ! L'auteur de *Ragna Crimson* a bien voulu nous en dire plus sur les prémices lors de son passage à Japan Expo.

Ayant réussi le pari de surprendre en réalisant un *shônen* atypique, Daiki Kobayashi, fort de son jeune âge et de son enthousiasme, a choisi de prendre à contrepied le lecteur par un jeu de lignes temporelles inattendu, un duo de personnages que tout oppose autour d'une *dark fantasy* sombre et efficace. *Ragna Crimson* transpire la fraîcheur et intrigue par ses partis pris au point de nous faire attendre la suite avec impatience !

Peut-on encore arriver à surprendre en faisant un *shônen* manga après autant de séries et de codes imposés ?
J'ai d'abord tiré des leçons de mes précédentes séries *Skyblue* et *Satsui no Senki* où j'avais tendance à passer trop de temps à introduire le contexte avant les affrontements, c'est pourquoi je voulais des ennemis clairement identifiables dès le départ par le lecteur pour gagner du temps. Je souhaitais aussi quitter les univers contemporains pour de la *fantasy* alors j'étais parti sur des vampires. Mais il y avait déjà trop de séries qui en usaient, alors en apprenant l'étymologie du mot Dracula, « l'enfant du dragon », j'y ai vu un lien et c'est ce qui m'a donné l'idée de donner à mes dragons des spécificités de vampires ! J'ai toujours cherché dans mes histoires à me surprendre moi-même et à ne pas suivre les chemins habituels tout tracés ! Je n'aime pas trop les stéréotypes, je devine trop souvent ce qui va se passer avant de tourner la page d'un manga, alors j'essaye d'éviter cette sensation de déjà-vu en créant des dialogues et des situations inattendues qui tranchent de l'ordinaire en piochant dans ce qui m'a déjà plu. Enfin, je voulais faire une série où les personnages devaient tuer pour survivre et vu que quand je dessine des combats, j'ai tendance à faire mourir des gens (*rires*), du coup mes histoires deviennent vite très sombres. *Ragna Crimson* est alors devenu un manga de *dark fantasy* !

Quelles ont été les influences qui vous ont aidé à créer le monde de *Ragna Crimson* ?
L'*arc Chimera Ants* d'*Hunter x Hunter* m'a beaucoup influencé avec sa façon de gérer la confrontation, l'*anime Steins;Gate* m'a intrigué pour son final avec un retour dans le passé, que j'ai préféré utiliser dès le début de l'histoire pour créer un véritable *climax* et prendre le lecteur rapidement à contrepied. Enfin, pour m'éloigner des stéréotypes du genre, Nobunaga, le personnage pas très gentil et très manipulateur du manga *Drifters*, m'a donné l'idée de Crimson, un personnage sur lequel on ne peut pas trop compter et qui est générateur de beaucoup d'effets de surprise ! Côté références graphiques, les jeux *Monster Hunter* ont eu une grande influence sur mon travail. La documentation à disposition était énorme et m'a beaucoup servi !

Vous surprenez tout le monde en annonçant dès le départ ce qui va se passer à la fin de votre manga, mais à vous entendre, devons-nous nous attendre à quelques surprises ?
De fait l'association contre nature entre Ragna et Crimson entraînera beaucoup de remises en question de situations originales et franchement, pour être tout à fait honnête, je ne réfléchis pas aussi loin que ça, c'est juste que je n'aime pas garder pour moi les infos trop longtemps, mais comme j'aime trahir les attentes du lecteur et ne pas tomber dans des situations classiques, j'espère bien continuer à surprendre le lecteur par des chemins inattendus ! •

Remerciements à Stéphanie Nunez pour avoir organisé cet échange.

BIBLIOGRAPHIE

- *Ragna Crimson* (3 tomes parus, série en cours, Kana)
- *Satsui no Senki* (2 tomes publiés en 2014 et 2015, Square Enix)
- *Skyblue* (5 tomes publiés en 2011 et 2012, Square Enix)

(c) Daiki Kobayashi / SQUARE ENIX CO., LTD.

INIO ASANO
LE SPLEEN DU QUOTIDIEN

[PROPOS RECUEILLIS PAR **ANTONIN LACOMME**]

Véritable figure du petit prince de l'univers manga, Inio Asano nous livre sans cesse des histoires qui ne cessent de nous séduire tant par leur profondeur que par leur proximité avec notre quotidien. Il explore et questionne sans cesse les affres de la condition humaine à travers une recherche perpétuelle de nouveaux procédés narratifs. Après une carrière de plus de vingt ans, l'auteur a encore beaucoup à dire et a bien voulu partager avec nous son état d'esprit du moment.

Dans vos livres, le réalisme est omniprésent tout comme l'importance de la vie de tous les jours et des petits riens qui la composent. Que cherchez-vous à amener ou à provoquer chez le lecteur avec une telle représentation du quotidien ?
C'est vrai que je mets beaucoup de détails dans mes décors et dans l'environnement de mes personnages et effectivement pour moi, le réalisme est une donnée très importante dans ce que je veux transmettre car je souhaite que l'on puisse deviner le caractère de mes personnages à travers leur environnement, que ce soit via les objets avec lesquels ils vivent ou les décors qui les entourent. Ce procédé me permet de créer une proximité immédiate entre les personnages et le lecteur pour que celui-ci puisse se projeter complètement dans l'histoire. Cette banalité du quotidien, représentée par cette vision réaliste du monde, au point que l'on pourrait croiser la plupart de mes scènes dans la rue d'à côté, est le meilleur moyen que j'aie trouvé pour que le lecteur s'identifie aux personnages et à leur psychologie.

Vous faites une grande partie de votre travail en analogique. Qu'est-ce qui vous a poussé à opter pour cette technique dématérialisée et qu'apporte-t-elle à votre travail ?
Alors en fait, jusqu'à l'étape de l'encrage, je réalise mes planches sur papier de manière traditionnelle, c'est uniquement pour la partie de l'intégration des décors et des effets que je passe par l'ordinateur. Du coup, le fait d'utiliser des photos comme base me permet d'amener cette touche et ce sentiment de réalisme souhaités dans mes mangas avec un résultat que je ne pourrais atteindre à la main. C'est donc devenu pour moi plus que nécessaire mais indispensable même de travailler en numérique pour atteindre ce niveau de détails recherché.

Le quotidien est-il une source d'inspiration pour vous ou un carcan dont l'imaginaire permet de sortir ?
C'est vrai que j'associe le quotidien à une représentation très forte de la réalité et c'est quelque chose d'important pour moi et je tiens à être précis dans mes mangas. Mais quand je suis en train de dessiner ce genre de chose, je finis par me dire : mais quel est le sens de représenter tout ça dans un manga ? Le réel existe devant soi, alors pourquoi le représenter dans une fiction ? C'est pour ça que j'en arrive à la conclusion qu'il faut intégrer des choses irréelles, qui font typiquement manga, dans un mode de représentation stylisé. Ce sont donc des choses un peu fantaisistes qui apparaissent dans mes mangas et particulièrement dans *Bonne nuit Punpun*. Dans cette série, il y a eu beaucoup d'expérimentations, qui n'avaient pas encore été faites en manga. Par exemple, à certains moments, des photos telles quelles de

DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION ©2014 Inio ASANO/SHOGAKUKAN © by ASANO Inio / Shôgakukan

visages de personnes apparaissent en collage à même les figures des personnages dans le manga... Ça m'amusait un peu d'enfreindre les règles et dans *Punpun* je l'ai beaucoup fait ! Ce contraste entre réalité et *fantasy* a permis de créer une véritable dynamique complémentaire à la narration.

Avec autant de procédés narratifs, n'avez-vous pas peur de perdre parfois le lecteur ou de brouiller le message ?

C'est vrai qu'il arrive souvent de voir des critiques disant que mes mangas sont incompréhensibles et qu'il y a parfois des éléments qui nuisent à la lecture de mes histoires qui seraient inutiles selon le point de vue de certains lecteurs. Personnellement je ne trouve pas ça intéressant de dessiner des mangas qui soient juste une reproduction de ce qui a déjà été fait en recyclant sans arrêt les codes existants car cela appauvrit le panel de représentation et la narration. Donc personnellement, j'intègre activement des choses qui n'ont pas été faites ailleurs pour permettre aux auteurs qui vont me suivre d'avoir une plus grande palette de codes et d'expressions graphiques à utiliser. Soit, de proposer de nouvelles choses pour les nouvelles générations d'auteurs qui arrivent.

QU'EST-CE QUE TU AS À RESTER PLANTÉ LÀ ?
IL N'Y AURA PLUS DE FUSÉES POUR TOI...
... QU'ON ÉTAIT PLUTÔT BIEN, LÀ...
NON, RIEN...
JE ME DISAIS...
SHUUUU

Votre regard sur le monde est devenu beaucoup plus sombre au fur et à mesure de vos publications. Est-ce votre expérience personnelle qui a entraîné un tel changement ou c'est le monde qui a basculé entre-temps dans une grande paranoïa ?

En fait ce n'est pas que ma vision soit devenue de plus en plus dépressive ou pessimiste. En réalité, plus j'avance et plus je suis à l'aise dans ce que je veux exprimer parce que quelque part, j'ai appris à ne plus avoir d'attente et à abandonner certains espoirs car il y a dans le monde des malheurs contre lesquels on ne peut rien faire et il faut bien l'accepter. Quand on est jeune on a encore plein d'attentes et d'espoirs, et ce sont les déceptions qui font que l'on souffre encore plus, ou pire, que l'on devient aigri. Donc aujourd'hui j'ai accepté le fait qu'il y a des choses pour lesquelles

DEAD DEAD DEMON'S DEDEDEDE DESTRUCTION ©2014 Inio ASANO/SHOGAKUKAN © by ASANO Inio / Shôgakukan
SOLANIN © 2006 by Inio ASANO / Shogakukan Inc.

« JE SOUHAITE QUE L'ON PUISSE DEVINER LE CARACTÈRE DE MES PERSONNAGES À TRAVERS LEUR ENVIRONNEMENT. »

on ne peut rien et c'est cette façon de voir le monde qui apparaît dans mon travail.

Malgré ce fatalisme, avez-vous encore un peu d'espoir dans la société ?
Oui, personnellement je suis assez positif par rapport au futur parce que je trouve que l'évolution d'Internet et de toutes ces nouvelles façons de communiquer qui sont apparues sont très intéressantes, je suis très passionné et curieux de voir comment vont évoluer ces modes de communication et ce que cela va donner, apporter et créer. Tout cela me rend optimiste !

Vos œuvres sont profondément ancrées dans l'adolescence. Qu'est-ce qui vous intéresse dans cette période de grands changements ?
Effectivement, la jeunesse est un thème qui me tient à cœur parce que c'est une période où justement il y a des choses que l'on n'a pas encore comprises ou apprises. C'est beaucoup plus intéressant de parler de cet âge-là que de la période adulte où l'on a acquis connaissances et expériences et du coup, les personnages en savent déjà trop et se remettent peu en question. De plus, la période de la jeunesse est une période que tout le monde traverse et a fait l'expérience de l'immaturité, de la méconnaissance, des échecs et de ce genre de choses. C'est donc une expérience commune qui parlera à beaucoup de personnes et qui ne demande pas d'avoir eu un parcours particulier. Car pour un adulte, en fonction de son métier ou de son niveau social, l'expérience est différente comme le ressenti, je trouve donc que c'est difficile d'avoir des personnages adultes qui parlent à des lecteurs adultes.

Cependant, dans votre dernier album *Errance*, qu'est-ce qui fait que le personnage principal est aussi à l'opposé de vos autres œuvres ?
L'histoire d'*Errance* est celle d'un personnage qui a déjà réussi, mais sans être vraiment dans une situation d'échec, il fait face à des doutes. C'est donc pour pouvoir exprimer ma vision des choses et mon ressenti actuel que j'ai choisi ce genre de personnage. Mais du coup, est-ce qu'un lecteur dans l'adolescence ou dans la vingtaine pourrait se sentir proche de lui… pas forcément ! En réalité c'est un choix très risqué, car je m'éloigne d'un succès, ce livre ne pouvant être lu par toute une frange du lectorat ou bien ne pas être comprise entièrement. Jusqu'à présent je dessinais des séries en me demandant si ça va se vendre ou pas, et pour la première fois je me suis détaché de cet état d'esprit, je me dis tant pis ce n'est pas grave, j'ai envie de parler de ce sujet, même s'il ne parlera pas à tout le monde. *Errance* est donc véritablement, une œuvre charnière qui m'a permis de dépasser des considérations commerciales pour privilégier une volonté artistique à mon travail de *mangaka*.

BIBLIOGRAPHIE

- *Un monde formidable* (2 tomes, Kana)
- *Le Quartier de la lumière* (*one-shot*, Kana)
- *Solanin* (2 tomes, Kana)
- *Le Chant de l'arc-en-ciel* (*one-shot*, Panini)
- *Bonne nuit Punpun !* (13 tomes, Kana)
- *La Fin du monde, avant le lever du jour* (*one-shot*, Kana)
- *La Fille de la plage* (2 tomes, Imho)
- *Dead dead demon's dedededede destruction* (série en cours, Kana)
- *Errance* (*one-shot* - Kana)

Votre parcours est des plus singulier dans l'univers de l'édition manga. Vous êtes un auteur à part entière qui réfléchit profondément sur la société et les valeurs humaines tout en souhaitant vous adresser à un large public et rester auprès d'éditeurs mainstream. Comment jonglez-vous avec ces deux considérations qui semblent très éloignées l'une de l'autre ?
Plus que de jongler, c'est surtout la sensation d'être de plus en plus conscient de ce que je veux faire, que la demande du lectorat a changé depuis quelques années et que je ne suis pas forcément en phase avec ces nouvelles attentes. Je sens très fort dans le manga japonais que le côté sexualisé ressort de façon très importante ; par exemple voici quelques années, il y a eu cette mode du *moe*, avec des petites filles utrasexualisées. Et ça personnellement ça ne me tentait et ne m'intéressait pas, au fond.

Après presque vingt ans de carrière, quel regard avez-vous aujourd'hui sur la production contemporaine en manga au Japon ?
C'est vrai qu'en manga il y a aussi des modes qui vont et qui viennent ! Il y a eu beaucoup de changements sur ces vingt dernières années, comme le dessin qui est devenu de plus en plus beau, de plus en plus attrayant. Cependant, j'ai l'impression que le contenu n'est pas si différent que ça. J'ai même l'impression que ça s'est simplifié, au point que maintenant je ne lis plus beaucoup de mangas et quand je vais en librairie et que je regarde les couvertures, j'ai l'impression de comprendre de suite le contenu, au point qu'il n'y a plus de surprise et que ça ne me donne pas envie de lire. D'un autre côté paradoxalement, je n'ai plus l'énergie pour lire quelque chose de compliqué qui demande une grande implication pour saisir le propos ou comprendre ce qui se passe (*rires*), ce qui fait que je lis de moins en moins de mangas. Je me dis que ce n'est pas bien mais c'est mon évolution !

Fukazawa-sensei ! Comment allez-vous ? Ça fait un an que "Sayo Sun" est terminé... L'autre jour, j'étais un peu triste, et j'ai eu envie de le relire. C'est vraiment un manga que j'adore ! Les journées sont plus courtes et il commence à faire froid. Prenez soin de vous !
Merci pour la gentillesse ! J'espère que mon prochain manga sera aussi publié. Toi aussi couvre toi bien pour ne pas attraper froid.

Quels sont les auteurs qui se démarquent selon vous de la production de masse actuelle ?
Il y a surtout un auteur qui me vient à l'esprit car au Japon on compare souvent nos travaux, il s'agit de Shûzo Oshimi. Même si effectivement il y a des choses qui sont assez proches dans nos mangas par rapport à la façon de représenter l'adolescence et les questionnements de cet âge qui montre que tous les deux, nous avons dû être marqués par les mêmes choses durant notre enfance. Cependant, je pense que les thèmes qui me tiennent à cœur sont très différents et qu'au fond nous ne sommes pas si semblables que ça. Par exemple, je trouve que sa série *Les Liens du sang* est un titre très intéressant dans son exploration du rapport à la mère. La figure

Reitaku © 2017 Inio ASANO/SHOGAKUKAN

maternelle est exprimée de façon très marquante et moi de ce côté-là je n'ai pas une vision aussi forte du rapport à la figure maternelle. C'est un sujet que je n'aborderai pas mais que lui envisage de façon très viscérale. Je trouve que c'est un auteur qui approfondit énormément un thème, il va au fond des choses et je trouve que c'est un des rares auteurs de nos jours à faire cela.

Finalement, qu'est-ce qui a changé depuis vos débuts ?

Tout d'abord, je dirais le contexte et, par-là, notre façon d'être et de se projeter dans nos attentes, nos désirs et notre futur. Par exemple, quand j'étais jeune, le Japon était déjà en pleine crise économique et cependant, sans être naïf, nous étions une génération qui préférait quelque part vivre de sa passion plutôt que sa passion le fasse vivre ! Cependant, nous étions bien conscients que cela ne servait à rien d'avoir beaucoup d'espoir car cela n'amènerait que de la déception. On avait appris à se mettre des objectifs réalisables, atteignables, pour ne pas finir excessivement déçus de n'avoir pas réussi à répondre à des rêves fous et insensés. En plus, pour ma génération, les personnes qui ont réussi à faire de leurs rêves une réalité, c'était eux qui avaient gagné quelque part ; les autres étaient des ratés, des losers, qui n'ont pas assez persévéré ou qui n'étaient pas prêts à tous les sacrifices pour y arriver. Il y avait une hiérarchisation des personnes par rapport à cet accomplissement et donc c'était quelque part un monde assez cruel dans ce sens-là. Par contre aujourd'hui, parce que les choses sont vues de façon très différente, et que le hobby est devenu plus important que le métier qu'on exerce, quelque part c'est devenu un monde plus raisonné. Le travail n'est plus une fin en soi, il y a moins de pression et de stress et ce ne sera pas sur son travail que l'on sera jugé. Les jeunes arrivent à ressentir un certain niveau de bonheur en mettant la barre un peu plus bas, en revoyant leurs ambitions à la baisse. C'est une bonne façon de faire je pense, pour trouver une manière de se rendre heureux sans trop souffrir de déception et de frustration. Le travail, ils le choisissent pour acquérir un revenu stable, et derrière cela, ils investissent cet argent dans une vision plus terre à terre des choses, plus pragmatique. C'est une façon de faire très différente mais qui apporte aussi du bonheur, alors pourquoi pas ! Je ne pense pas que je pourrais représenter avec réalisme la réalité des jeunes aujourd'hui et les états d'âme auxquels ils sont confrontés, qui sont bien loin des miens. •

« LE FAIT D'UTILISER DES PHOTOS COMME BASE ME PERMET D'AMENER CETTE TOUCHE ET CE SENTIMENT DE RÉALISME SOUHAITÉS DANS MES MANGAS. »

SI LES AUTRES SONT SI IMPORTANTS...
...ALORS POUR UNE FOIS, FAIS QUELQUE CHOSE POUR MOI !!
QUE VEUX-TU QUE JE FASSE ?!
MAKIURA A PLUS DE SUCCÈS QUE TOI !!

Remerciements à Stéphanie Nunez pour avoir organisé cet échange.

INIO ASANO EN QUELQUES MOTS

Auteur à part et chef de file avec Kengo Hanazawa d'un certain renouveau du manga, Inio Asano est de ces auteurs qui ne cherchent pas à fuir la réalité à travers des mondes imaginaires et des aventures extraordinaires mais à affronter la banalité du quotidien pour en faire ressortir une poésie douce-amère sur l'état d'esprit de notre société qui ne sait plus trop où elle va. Discret, soigneux et attentif aux petits riens, Asano est un maître de l'ambiance et de la mise en scène de ces petits riens qui en disent beaucoup ...

Rie Aruga
Realité non augmentée

[PROPOS RECUEILLIS PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est au cœur d'un joli hôtel parisien que l'auteure Rie Aruga s'est confiée à nous, en toute décontraction. Avant de rencontrer son public à Japan Expo, la souriante *mangaka* est revenue sur la mission dont elle s'est sentie investie en dessinant *Perfect World* (Grand Prix AnimeLand du meilleur *shôjo* en 2016) et sur son coup de cœur pour *Nodame Cantabile*.

Rie Aruga

Pour débuter, pouvons-nous revenir sur le titre *Tenkai Kansoku*, l'œuvre qui vous a permis de glaner le prix GOLD du concours KIssIN, en 2011 ?
C'est une histoire d'amour assez classique, avec une jeune lycéenne qui tombe amoureuse de son professeur. Étant donné qu'il s'agit d'une relation compliquée à assouvir, elle ne dira rien pendant près de huit années. Puis, un jour, elle le recroise, mais hésite encore à lui déclarer sa flamme... C'est un amour qui n'arrive pas à aboutir ! En fait, cette histoire m'a été directement inspirée par ma première responsable éditoriale. C'était un morceau de sa vie.

Comment et pourquoi vous êtes-vous tournée vers le manga ? Qu'est-ce qui vous plaît dans cette littérature ?
Quand j'étais gamine j'avais, comme tout le monde je pense, l'envie de dessiner des mangas. Puis, en grandissant, ce rêve s'est éteint... À vrai dire, je ne lisais plus de mangas, j'étais complètement hors de cet univers. Je travaillais dans une entreprise qui n'avait rien à voir avec le monde de l'édition. On peut dire que j'étais une *salaryman* ! Puis, un jour, je tombe sur *Nodame Cantabile*, et j'ai adoré ! À la lecture de ce manga, la flamme d'antan est revenue d'un coup ! D'ailleurs, c'est mon deuxième séjour en France car *Nodame Cantabile* m'avait donné envie de venir chez vous une première fois ! Comme vous le savez, le manga est prépublié dans le *Kiss*, et en feuilletant le magazine je suis tombé sur un de leurs concours pour lancer des nouveaux talents. J'ai envoyé une première œuvre et j'ai récolté un petit prix, pas très significatif, mais j'étais tellement contente ! Je me suis dit « *c'est bon, je vais pouvoir y arriver !* » J'ai envoyé un deuxième projet, mais les gens de chez *Kiss* m'ont dit « *mais ça ne va pas du tout ça ! C'est désespérant !* » (*elle rit*). J'ai alors envoyé un troisième projet, et c'est à ce moment qu'on m'a affirmé avoir peut-être assez de talent pour devenir *mangaka* professionnelle. On m'a alors attribué un responsable éditorial afin d'être guidée et lancer ma carrière.

> « AU JAPON, L'ACCESSIBILITÉ PHYSIQUE NE POSE PRESQUE AUCUN PROBLÈME. LE SOUCI DEMEURE AU NIVEAU PSYCHOLOGIQUE. »

Parlez-nous de la genèse de *Perfect World* ! Le projet devait d'abord tenir dans un petit *one-shot*...
Avant *Perfect World*, j'étais très inspirée par les différents mangas que je lisais, notamment du genre *shôjo*, puis j'en faisais ma propre histoire. Pour *Perfect World*, le processus de création est vraiment différent. C'est d'abord le magazine *Kiss* qui m'a demandé de faire un manga ayant pour thème l'amour et le handicap. Mais « handicap » est un terme vague, et délicat. J'étais un peu inquiète et curieuse à la fois. Le défi était d'abord de figer quel genre de handicap j'allais mettre en scène, savoir quel personnage serait le héros ou l'héroïne.... J'ai pas mal tâtonné pour être honnête, mais petit à petit j'en suis arrivée à la conclusion d'un handicap moteur pour un personnage masculin, mais qui ne vit pas reclus chez lui. Au contraire, il sera bien intégré dans la société. Une fois cette étape décidée, j'ai continué mes recherches sur le Web, et j'ai fait la rencontre d'un certain M. Abe, qui se trouve être un architecte en fauteuil roulant ! C'est ainsi que j'ai pu échanger et connaître tous les aspects de sa vie, qu'ils soient intimes ou professionnels... Concernant le *chara design*, tout était déjà fait avant, le personnage principal ne ressemble pas à M. Abe. Sur ce genre de sujet, je dois d'abord amasser des données de faits réels, de la documentation, puis avec l'aide de mon éditeur M. Ito (présent lors de l'entretien) on se demande comment intégrer ces données pures dans la trame d'une histoire d'amour. Concernant votre dernière remarque, oui, le succès a transformé l'essai en série !

Quand on parle de handicap et de manga, des titres tels que *Real* de Takehiko Inoue ou *A Silent Voice* de Yoshitoki Oima viennent à l'esprit. Les avez-vous lus ?
Pour *Real*, je l'ai lu ! Avant même d'être *mangaka*, j'étais fan d'Inoue-sensei. Par contre je lis assez peu de manga *shônen*, et je n'ai pas encore essayé *A Silent Voice*. Mais j'aimerais m'y mettre, car c'est un titre dont on dit beaucoup de bien.

Perfect World © Rie Aruga / Kodansha Ltd.
Par-delà les étoiles © Rie Aruga / Kodansha Ltd.

Quelle est la condition des personnes à mobilité réduite au Japon ? Peut-on dire que le succès de *Perfect World* a fait bouger les choses ?
Je n'irai pas jusqu'à dire que mon manga a changé la société, ce serait présomptueux, en revanche je reçois pas mal de lettres de lecteurs me disant leur inconfort quant à la façon de côtoyer, d'aborder les handicapés. Grâce à mon manga, c'est ce qu'ils me disent, le handicap est devenu quelque chose de plus banal, de presque familier, qui fait moins peur. Je trouve que c'est déjà une petite victoire, et ça me rassure quant à mon choix de dessiner cette série. Concernant leur situation au Japon, je n'ai pas d'opinion personnelle sur ce sujet car je ne suis pas moi-même une personne handicapée. Mais voici une synthèse que je peux faire suite aux témoignages reçus pour faire le manga. Ils me disent tous la même chose. En matière d'infrastructures publiques, le Japon est un pays assez avancé et équipé : il y a des ascenseurs dans les gares, les stations, les immeubles... L'accessibilité physique ne pose presque aucun problème. Le souci demeure au niveau psychologique. Ils ont l'impression de mettre mal à l'aise les valides car ces personnes ne savent pas comment se comporter. Elles font souvent de la discrimination positive, ce qui est gênant. Si une personne handicapée est simplement dans un coin, une personne valide vient pour lui dire « *est-ce qu'on peut vous aider ?* ». D'une certaine manière, ils infantilisent peut-être un peu les personnes handicapées. Puis, évidemment, il y a aussi des personnes d'une extrême froideur.

ELLES BRILLENT CÔTE À CÔTE COMME SI ELLES ÉTAIENT ENSEMBLE.
LES ÉTOILES DU PRINTEMPS LES PLUS CÉLÈBRES SONT ...
ARCTURUS, DANS LA CONSTELLATION DU BOUVIER, ET SPICA, DANS LA CONSTELLATION DE LA VIERGE.
AUSSI LES SURNOMME-T-ON "LE COUPLE D'ÉTOILES".
JE VOIS ...
HÉ, IZUMI !
ON NE FAIT PAS QUELQUE CHOSE, AUJOURD'HUI ?

On imagine que ce sont ces témoignages qui donnent une telle véracité à vos propos. Le manga est très fort pour ça, on se dit « *elle ne peut pas inventer de telles choses !* ».
Merci pour le compliment ! Oui, je me renseigne énormément. Que ce soient des scènes de la vie quotidienne, celles d'hospitalisation, avec des maladies les plus gênantes, ou même les mots prononcés par les parents de Tsugumi... tout est réel ! Les parents de Tsugumi ne veulent pas que leur fille se marie à une personne handicapée. Ces paroles-là sont prononcées par de vrais parents de personne valide ! J'arrondis un peu les angles car je fais du manga, et non un documentaire, cela reste une histoire d'amour, mais je n'invente rien.

Votre titre reste particulièrement pessimiste : outre le handicap, on parle de cancer, de tremblement de terre....
(*Elle rit*) Il y a certaines scènes et anecdotes que j'ai hésité à dessiner ou intégrer... On est quand même dans un *shôjo* et je me disais « *non mais c'est trop osé de parler de ça !* ». Au final, c'est M. Abe, l'architecte, qui m'a dit : « *Si tu ne parles pas des problèmes tels que l'extraction de fécalomes, c'est comme si tu survolais le problème du handicap ! Comment aller aux toilettes ? Comment vivre ? Ce sont des problèmes qui nous obsèdent au quotidien !* »
J'ai donc décidé de ne rien cacher. Il y a cette scène où Itsuki dit qu'il peut, à tout moment, se faire dessus pendant un repas ! C'est assez choquant mais il fallait que j'en parle. Je tenais aussi absolument à aborder le problème lié aux tremblements de terre car dans ces cas-là, les handicapés sont doublement victimes ! Elles subissent la catastrophe, comme tout le monde, puis elles rencontrent d'autres soucis lorsqu'elles vont au refuge, car l'endroit ne leur est pas adapté. Ce n'est pas rose mais il fallait que j'en parle. Voilà pourquoi je pense que *Perfect World* occupe une place à part dans le paysage *shôjo* et parmi ma bibliographie.

Un dernier mot pour conclure : avez-vous participé à l'adaptation *live* de *Perfect World* ?
On a regardé le scénario sinon non ! Mais je suis à fond ! •

Remerciements à Rie Aruga et son éditeur M. Ito pour leur disponibilité et leur générosité, à l'équipe d'Akata composée de Bruno Pham et de l'interprète, et à Laure Peduzzi.

BIOGRAPHIE

2011 : *Tenkai Kansoku* (concours KIssIN)
2013 : *Oruto no Kumo kara*
2014 : *Perfect World*

CHRONIQUES

GIGANT

AVE, PAPICO !

[PAR **Joan Lainé**]

À la table des *mangaka* qui divisent, Hiroya Oku est assis à une bonne place. Connu autant pour ses positions tranchées que ses héroïnes au gros bonnet, l'auteur de *Gantz* et *Last Hero Inuyashiki* est de retour aux éditions Ki-oon avec *Gigant*. Si vous n'aimez pas son univers, passez votre chemin. En revanche ses adorateurs trouveront tous les ingrédients fétiches de l'auteur pour réaliser un grand manga de science-fiction.

EN BREF

Hiroya Oku est de retour avec un nouveau récit de science-fiction détonant. Fun, intrigant et divertissant, on reste scotché devant *Gigant* !

Titre original : *Gigant*

Auteur : Hiroya Oku

Nombre de tomes : 4 (série en cours)

Prépublication : *Big Comic Superior*

Éditeur VO : Shôgakukan

Éditeur VF : Ki-oon

Traducteur : Sébastien Ludmann

Genre : SF

Prix : 7,90 €

Avec Shûzo Oshimi (*Les Liens du sang*), Inio Asano (*Errance*, *Tempest*) et Kengo Hanazawa (*Takaga Tasogare*), le magazine *Big Comic Superior* a récemment su attirer des grands noms du *seinen* manga pour s'imposer comme une référence en la matière. À cette prestigieuse liste s'ajoute Hiroya Oku, qui participe à la révolution de la revue en débutant *Gigant* dès 2018. Quelques couvertures de magazine et sorties de volumes plus tard, Papico, géante héroïne aux cheveux roses vêtue d'un désormais iconique T-shirt Umiqlo, débarque en France grâce aux éditions Ki-oon. Puisqu'un nouveau manga de Hiroya Oku est forcément un événement, penchons-nous sur ce que contient la nouvelle série de l'un des maîtres de la science-fiction contemporaine.

L'ACTRICE PORNO QUI RÊVAIT DE DEVENIR ULTRAMAN

Passionné de cinéma et mettant en scène un film avec un ami du lycée, Rei cache un secret : il est fan de Papico, une actrice porno peu connue. Un jour, il découvre qu'elle vit dans son quartier. Et lorsqu'il arrache des affiches révélant l'information, il tombe nez à nez avec son idole. Il se lie d'amitié avec elle et… tout bascule le jour où un vieil homme colle un étrange cadran au poignet de l'actrice, avant de se transformer en poupée. En augmentant les chiffres affichés, la jeune fille se rend compte qu'elle peut grandir, jusqu'à devenir une géante. Elle se sert alors de son nouveau pouvoir pour essayer de gagner en popularité, en tournant des films pour adultes originaux, et pour prendre le dessus sur son petit copain jaloux, qui la battait jusqu'à présent. Cela donne un peu de relief à un personnage qui aurait pu être présenté seulement sous l'angle du fantasme ambulant. Surtout qu'elle est assez touchante dès lors que son passé et ses motivations sont connus, et notamment son rêve d'enfant, assez masculin, de devenir Ultraman. Mais bien évidemment, le récit ne s'articule pas uniquement autour de la charismatique Papico. Avec son nouveau pouvoir, son rêve d'enfant pourrait bien se réaliser, ce qui devrait plonger l'intrigue de *Gigant* dans de plus grandes proportions…

LA SF SELON HIROYA OKU

Lorsque l'on pense aux mangas de Hiroya Oku, ses héroïnes sexy, ses antihéros aussi détestables qu'attachants et bien évidemment la mort omniprésente sont les éléments récurrents qui nous viennent à l'esprit. Les amateurs de l'auteur ne devraient donc pas être dépaysés avec *Gigant* puisque les similitudes avec *Gantz* et *Last Hero Inuyashiki* sont nombreuses et dépassent le cadre de l'évidence. C'est notamment le cas dans la manière qu'a l'auteur de concevoir la science-fiction, autrement dit sa vision créatrice. À l'image des protagonistes des deux mangas précédemment cités, Papico se retrouve avec des pouvoirs, sans trop savoir pourquoi ni comment.

GIGANT ©2018 Hiroya OKU / SHOGAKUKAN

Une couche de mystère se pose dès lors sur l'intrigue. Et elle s'épaissit rapidement, car comme les extra-terrestres de *Gantz* dont on ignore tout à part qu'ils sont méchants, un antagoniste apparaît en la présence d'un site internet. Nommé ETE pour « Enjoy The End », il permet aux gens de voter pour des actions, et celle qui remporte l'élection se réalise. Une pluie d'excréments qui s'abat sur la ville, un acteur courant nu... les souhaits s'enchaînent et sont de plus en plus macabres. Hiroya Oku introduit donc des technologies de science-fiction dans notre monde actuel en jouant avec ce qui dépasse l'imagination, c'est-à-dire l'inconnu. Il se passe dans *Gigant* des choses qui sont improbables, impossibles à réaliser pour des êtres humains. Notre esprit est donc dépassé, mais qu'importe, on accepte très vite les règles du jeu finalement assez simples afin de se laisser entraîner par les événements. Parce que oui, le but de Hiroya Oku demeure inchangé, il est là pour nous offrir du grand spectacle et *Gigant* n'en manque pas. Entre des dialogues limpides et une maîtrise des espaces et de la mise en page, l'auteur crée une nouvelle série qui se dévore à toute vitesse, un divertissement addictif pour peu qu'on y accroche.

RETOUR À LA COMÉDIE ROMANTIQUE

On le sait moins en France, mais Hiroya Oku s'est aussi illustré dans la comédie romantique, à tendance érotique, évidemment. Ancien assistant de Naoki Yamamoto (*Asatte Dance*), sa première sérialisation a été *Hen*, un titre culte du genre. Il remet le couvert en 2006, alors que *Gantz* cartonne, avec une nouvelle romance méconnue intitulée *Me-Teru no Kimochi*. Genre qu'il affectionne particulièrement, l'artiste développe dans *Gigant* un esprit de comédie romantique à sa sauce (c'est-à-dire incongrue et passionnelle) avec une touche de provocation dont il a le secret. Un lycéen qui tombe amoureux de son actrice porno fétiche, voilà une situation peu banale. Certains y verront l'incarnation d'un fantasme adolescent, d'autres une relation amorale, tout de même remise en question par quelques personnages du titre. Mais qu'importe, Hiroya Oku a la prétention de vouloir créer, comme à chaque fois, un manga qui n'a jamais été imaginé. Et quand on voit ce couple, tout sauf normal, se promener main dans la main dans un Tokyo en proie à la fin du monde, on se dit qu'il a réussi son pari. •

« Divertissant et provocateur, Gigant brille par la vision de la SF contemporaine de son auteur. »

SUEHIRO MARUO
Jamais comme les autres

[PROPOS RECUEILLIS PAR **JOAN LAINÉ** ET **BRUNO DE LA CRUZ**]

Parce que Suehiro Maruo est un artiste d'exception, l'interview publique qu'il nous a accordée ne pouvait être faite dans les règles. C'est à l'étage inférieur de la boutique parisienne AAAPOUM BAPOUM que le maître s'est prêté à l'exercice, sous les yeux d'un jeune lectorat charmé.

Vous avez laissé une trace chez *Garo*. Qu'est-ce que représente le média pour vous ?
Comme vous le savez, je n'ai pas commencé ma carrière avec le magazine *Garo*. Je l'ai fait en dessinant des œuvres pornographiques. L'une d'entre elles avait attiré l'œil d'un éditeur qui travaillait chez *Garo*. Il m'a alors proposé de faire un projet, et mon histoire avec le magazine a commencé à ce moment-là.

Vous aviez dit que dessiner de la pornographie n'était pas quelque chose que vous vouliez. Comment fait-on pour apprendre à maîtriser un registre dont on ne veut pas ?
C'est vraiment ça *(il sourit)* ! En fait je n'ai pas vraiment appris, je ne voulais pas faire de la pornographie. Mais il se trouve que c'était le seul registre dans lequel j'avais l'occasion de m'exprimer. Étant donné que je ne pouvais être publié dans le *Shônen Jump*, c'était le seul genre qui m'était réservé. On peut dire que cela s'est fait par la force des choses.

Qui était votre maître graphique ?
Je peux citer évidemment Kazuichi Hanawa, un auteur d'*eroguro*, lui aussi publié chez *Garo*. *(Il prend le temps)* Ce qui m'a séduit ? Ce n'est pas un point précis, ou une manière de dessiner telle ou telle chose. Ce que j'aimais, c'était l'atmosphère de ses œuvres, cette ambiance générale, très ancienne, qui se dégage de son travail. Ça m'a charmé car c'était vraiment à contre-courant de ce qui se faisait à l'époque.

À notre époque, vous appréciez, semble-t-il, des auteurs tels que Kaneko Atsushi et Hideki Arai.
Effectivement, je connais bien Kaneko-san. J'aime son talent, c'est quelqu'un de véritablement doué. En revanche, je n'ai jamais pu échanger avec Hideki Arai.

Il y a aussi Naoki Urasawa, qui vous a dessiné dans un manga. Étiez-vous au courant avant qu'il ne le fasse ?
(Il rit brièvement) Oui j'ai vu ça ! Je suis au courant mais il m'a averti après ! Bon, il est très doué en dessin, il m'a bien fait.

Vous êtes attaché à l'art, que ce soit avec les jardins italiens ou le cinéma expressionniste allemand. Quel lien entretenez-vous avec lui ?
J'ai surtout été influencé par le cinéma d'avant-guerre allemand, et le cinéma français. J'aime le caractère sombre de leur traitement, de la mise en scène. Mais de nos jours, je serais davantage attiré par les films hollywoodiens, de par leur extravagance, mais aussi la simplicité de leur message. Ce sont deux cinémas complètement différents.

Vos œuvres ont été adaptées à l'écran. Avez-vous pu y participer ?
Je n'ai pas du tout participé aux adaptations. Il n'y a pas eu de soucis particuliers, c'est juste que je voulais laisser travailler les réalisateurs tels qu'ils le voulaient.

Dans votre œuvre, vous citez Buñuel. Avez-vous vu le film d'animation qui lui a récemment été consacré, *Bunuel, après l'âge d'or* ?
Non ! *(Il cherche, dans le magazine* AnimeLand *qu'il feuillette avec attention depuis le début de cet entretien, notre chronique du film.)* C'est un film français ?

Le Monstre au teint rose © Suehiro Maruo 2013
New National Kid © Suehiro Maruo
Vampyre © SUEHIRO MARUO 2000

Non, espagnol.
Oh ! Je regarderai. Il n'y a pas d'œuvre en particulier qui m'ait marqué récemment, mais j'ai beaucoup apprécié le travail de David Lynch, par exemple.

Est-ce que votre Prix Tezuka, remporté en 2009 avec *L'Île Panorama*, a changé quelque chose ?
(Il sourit) Rien de spécial n'a changé : le prix de ma planche n'a pas évolué, et je n'ai pas l'impression d'être devenu plus célèbre.

Tomino no Jigoku est votre titre le plus long, avec 4 volumes. Est-ce que cela dénote un attachement particulier ?
J'ai vraiment fait en sorte que cette série soit mon meilleur travail. Je me suis efforcé de donner le meilleur de moi-même. *(Il réfléchit)* Plus le temps passe, plus je dois prendre du temps pour dessiner. Je pense qu'avant je travaillais plus rapidement. Hélas, j'ai besoin de davantage de temps désormais, sachant que je fais tout seul, sans assistants. Aussi, je suis un peu insatisfait de certains aspects d'une œuvre telle que *La Jeune Fille aux camélias*. Il y a des points que je regrette. J'aurais vraiment aimé développer davantage l'histoire, qu'elle soit plus longue.

« J'AI FAIT EN SORTE QUE TOMINO NO JIGOKU SOIT MON MEILLEUR TRAVAIL. JE ME SUIS EFFORCÉ DE DONNER LE MEILLEUR DE MOI-MÊME. »

Quelle est la grande différence entre le manga *underground* que vous avez connu, et celui de nos jours ?
J'ai l'impression que dans la production *mainstream* contemporaine, on retrouve des schémas bien établis. On ressent mal l'expression d'un individu, d'une personnalité. Il y a donc des groupes, des courants dans lesquels il est difficile de distinguer les auteurs. Et je ne me sens pas appartenir à tel ou tel courant. J'aimerais dire qu'au Japon les lecteurs de manga, de plus en plus, ne lisent plus que des mangas. J'aimerais vraiment qu'ils s'intéressent à d'autres formes de la littérature, que ce soient des romans, des essais, ou toutes sortes de choses. Je trouve que c'est dommage de se cantonner au seul manga. •

Remerciements doublement appuyés à l'interprète Aurélien Estager pour son aide, la librairie AAAPOUM BAPOUM pour leur générosité et M. Suehiro Maruo pour sa disponibilité.

BIOGRAPHIE

- Né le 28 janvier 1956
- *DDT*, 1983 (Le Lézard Noir)
- *Docteur Inugami*, 1991 (Le Lézard Noir)
- *La Jeune Fille aux camélias*, 1992 (IMHO)
- *Vampyre*, 1998 (Le Lézard Noir)
- *L'Île Panorama*, 2008 (Sakka)
- *La Chenille*, 2009 (Le Lézard Noir)
- *Gichi Gichi Kid*, 1996
- *Rampo Panorama*, 2010
- *Tomino no Jigoku*, 2014

PORTRAIT

SUEHIRO MARUO

L'ÉTOILE NOIRE DU MANGA

PUBLIC AVERTI

[PAR **Joan Lainé**]

Âmes sensibles, s'abstenir : il est de retour. Le maître de l'*eroguro*, démon vivant du manga qui nous abreuve de récits malsains et pourtant si fascinants, Suehiro Maruo, l'homme avec qui le noir n'a jamais été aussi beau. Le Lézard noir fait les choses en grand en proposant une réédition des deux volumes de *Vampyre*, ainsi que la sortie de deux livres inédits : *Dr Inugami* et *Gichi Gichi Kun*.

DR INUGAMI

Suehiro Maruo nous plonge en plein dans les univers de l'occultisme et de la cosmologie qu'il affectionne tant. La soif de vengeance et les enquêtes hypnotiques que l'on retrouve au fil des pages de *Dr Inugami* donnent à l'artiste l'occasion de nous plonger dans ses étrangetés graphiques aussi belles que perturbantes.

Depuis le début des années 1980, il est une figure incontournable du manga alternatif. Suehiro Maruo a traversé les époques de *Garo* au *Comic Beam* en influençant bon nombre d'artistes dans le manga mais aussi dans le cinéma, la musique et bien d'autres domaines. Et pourtant, quelqu'un de non averti peut voir en ses mangas une surenchère de violence dérangeante et reposera ses livres, répugné. Mais pourquoi un tel artiste suscite-t-il autant l'admiration ?

MÉLANGE DE CULTURES

L'*eroguro* est perçu comme un courant typiquement japonais popularisé par Edogawa Ranpo, mais lui-même s'inspirait entre autres de la littérature étrangère, son pseudonyme tout comme son goût pour le grotesque venant d'Edgar Allan Poe. C'est pareil pour Suehiro Maruo, passées les influences de Shûji Terayama ou Kazuichi Hanawa, on trouve dans ses mangas des traces d'artistes comme René Magritte et Salvador Dalí, de cinéastes tels que David Lynch et Tod Browning, d'écrivains avec Yumeno Kyusaku et le Marquis de Sade, de photographes comme Man Ray et Nobuyoshi Araki, des jardins italiens, de l'expressionnisme allemand et tellement d'autres choses. Ce mélange d'influences est parfaitement digéré par Suehiro Maruo. En résultent des œuvres sombres, parfois provocatrices, mais d'une richesse artistique sans commune mesure, attirant de fait un lectorat esthète. C'est d'autant plus vrai que son trait est d'une élégance rare.

L'ARTISTE VENU DES TÉNÈBRES

Rendant splendides les horreurs de notre monde, Suehiro Maruo crée de ce contraste une certaine fascination, un peu comme un voyeurisme malsain. Outre l'attrait pour le macabre, la sexualité est au centre de ses mangas, et plus exactement les déviances. En explorant les perversions érotiques les plus extrêmes, celles qui brisent les tabous moraux de la société, l'artiste nous plonge au cœur des méandres de l'âme humaine, jusqu'à nous faire naviguer dans un océan de noirceur. Bien évidemment, ses œuvres ne sont pas à mettre entre toutes les mains mais quiconque est passionné d'occulte, fasciné par la déviance, sensible à l'humour noir et surtout réceptif à l'immense beauté de son trait doit essayer de se plonger dans son univers. Après tout, que l'on soit fasciné ou répugné, les mangas de l'artiste ne laissent jamais indifférent. •

Inugami 1994 Suehiro MARUO All rights reserved.

CHRONIQUES

CHIISAKO GARDEN

REGARDS VERS LE MONDE FÉERIQUE

[PAR **Joan Lainé**]

Connue pour son manga culte *Kids on the Slope* publié aux éditions Kazé, Yuki Kodama est une auteure aux multiples facettes injustement boudée par les éditeurs francophones. Cette terrible erreur est en voie d'être réparée, puisque la jeune maison d'édition Vega entend bien remettre cette magicienne des crayons sur le devant de la scène en publiant son *one-shot Chiisako Garden*.

EN BREF

Avis à celles et ceux qui souhaitent découvrir la profondeur du *shôjo* avec des récits courts : à l'instar de *Mermaid Prince*, une excellente porte d'entrée s'ouvre à vous avec *Chiisako Garden*.

Titre original : *Chiisako no Niwa*
Auteur : Yuki Kodama
Nombre de tomes : *one-shot*
Prépublication : *Flowers*
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur VF : Vega
Traductrice : Ryoko Akiyama
Genre : fantastique
Prix : 7 €

Celles et ceux qui ont lu *Kids on the Slope*, en particularité les histoires courtes en bonus de fin de tome, le savent : Yuki Kodama a un don immense pour la *fantasy*, et elle est capable de créer des histoires surnaturelles et pourtant si touchantes en l'espace de très peu de pages. C'est ce qu'elle nous prouve une nouvelle fois avec *Chiisako Garden*, un recueil de cinq chapitres épisodiques publiés depuis 2017 dans le magazine *Flowers*. Plus ou moins liés, ils tournent autour de relations entre des *chiisako* et des humains. Chaque histoire étant auto-conclusive, *Chiisako Garden* pourrait donc connaître d'autres volumes, ce qui est en bonne voie puisqu'un sixième chapitre pointe le bout de son nez au Japon.

LES HUMAINS QUI VOYAIENT L'INVISIBLE

Petits êtres mythologiques créés par Yuki Kodama, les *chiisako* sont parmi nous sans que l'on ne puisse les voir. La règle évolue au fil des histoires mais qu'importe, seules quelques personnes peuvent se rendre compte de leur présence : les enfants, ceux qui n'ont jamais connu l'amour ou encore ceux qui sont à l'article de la mort. Se déroulant à des lieux ou des époques différents, chaque histoire met en scène la rencontre d'un humain sensible au surnaturel avec un *chiisako*. Et ce n'est jamais redondant, car la narration change en fonction des épisodes, tout comme les thématiques abordées. On oscille entre des jeunes incapables d'aimer, un autre reclus chez lui ou tout simplement une gamine dont l'imagination s'éveille. Bien que courtes, ces histoires parviennent à être assez touchantes, notamment car il est aisé de s'attacher à ces différents personnages. Ils sont imparfaits ou bien incompris, ce qui les rend si humains. Et le fait qu'ils puissent voir ces petits êtres fantastiques nous conforte dans l'idée que ce sont des personnages au cœur pur. Le charme opère donc, si bien que l'on conclut les épisodes le plus souvent les larmes aux yeux. La magie fantastique apportée par ces *chiisakos* est renforcée par les ambiances instaurées par Yuki Kodama. En mettant l'accent sur l'importance de la nature, de la forêt à la plage, ou même sur les livres d'images et la transmission des contes, l'auteure crée des contextes incitant à l'évasion. Et c'est sans compter son talent pour le dessin. Sans même parler de l'infinie beauté de sa ligne claire, elle excelle aussi bien dans les compositions de ses planches que dans la mise en scène de ses cadres. Elle utilise de nombreux codes de narration visuelle, comme le surcadrage ou champ-contrechamp, qu'elle maîtrise à la perfection pour faire passer des sentiments. *Chiisako Garden* ne sera peut-être jamais un classique comme *Kids on the Slope*, mais qu'importe, c'est tout de même un excellent manga qui prouve à qui en doutait encore la valeur de son auteure. •

CHIISAKO NO NIWA by Yuki KODAMA
©2018 Yuki KODAMA
All rights reserved.

RECORD OF GRANCREST WAR

Un manga d'héroic-fantasy qui mêle batailles épiques, magie évolutive et humour !

En librairie le 18 octobre 2019

PIKA EDITION

GRANCREST SENKI © 2016 Ryo Mizuno • Miyuu / KADOKAWA © Makoto Yotsuba 2017 / HAKUSENSHA, INC.

CHRONIQUES

QUAND TAKAGI ME TAQUINE

TIRAGE DE COUETTES INVERSÉ

[PAR **SVEN POLLON**]

Les abonnés de Crunchyroll le savent déjà, *Quand Takagi me taquine* fait partie des titres les plus *feel-good* de ces dernières années. Alors que la deuxième saison est en *simulcast* sur la plateforme, le premier tome du manga arrive chez nobi nobi ! À se procurer d'urgence.

EN BREF

L'amour au collège est innocent mais un peu taquin quand même !

Titre original :
Karaki jôzu no Takagisan

Nombre de tomes : 11

Date de sortie :
4 septembre 2019

Auteur : Sôichirô Yamamoto

Traduction : Thibaud Desbief

Éditeur VO : Shôgakukan

Éditeur VF : Kana

Genre : mignon

Prix : 7,20 €

La série démarre dans le *Gessan* en 2013 et a rapidement su conquérir un large public. Vendu déjà à 6 millions d'exemplaires, le titre fait désormais partie des incontournables du magazine. L'auteur Sôichirô Yamamoto a aussi signé *Fudatsuki no Kyokochan*, une autre comédie subtile et pourtant très simple.

ÉCHANGE DE RADIATEUR

Quand Takagi me taquine prend place dans une classe de collège. Nishitaka est installé au fond de la salle, mais n'est pas tranquille pour autant. Sa voisine de classe s'appelle Takagi. Elle ne cesse de le taquiner tout au long de la journée. Bien évidemment, la jeune fille n'est pas méchante, elle est juste amoureuse du garçon. Et elle trouve tous les moyens de hanter l'esprit de son voisin. Pauvre Nishitaka qui n'a (pas encore) l'idée de ce que peut être l'amour. Il voit alors en Takagi celle qui le harcèle chaque jour et cherche par tous les moyens à mettre sa camarade dans une situation embarrassante. Bien évidemment, il échoue à chaque fois et se retrouve piégé à sa place.
Chaque chapitre donne l'occasion à Nishitaka de rougir ! Nous ne sommes pas ici en présence de harcèlement, mais de taquinerie sans conséquence. Un cache-cache, un concours de grimace, des petits moments qui mettent mal à l'aise le garçon, tout simplement parce qu'il ne sait pas comment se comporter face à l'intimité que veut installer Takagi. Si les premiers chapitres peuvent nous interroger sur le bon sens du manga, très vite on comprend que ces petits jeux sont vraiment sans conséquence (ce qui n'aurait peut-être pas été le cas si les genres avaient été inversés).

DÉCLINAISONS INFINIES

Plus on avance dans la série, plus on comprend le fonctionnement de chacun des protagonistes, les rendant plus réalistes que les personnages habituels des comédies romantiques. Ils sont rejoints par d'autres camarades, aussi bruts de décoffrage. Ce ton finalement très agréable a été rapidement adopté par les lecteurs japonais, non seulement par les adolescents, mais aussi par des adultes. La licence a même été déclinée en deux *spin-off*, *Koi ni koisuru Yukarichan* et *Ashita wa dôyobi*, sur trois camarades qui parlent d'amour. Il s'agit de Mina, Yukari et Sanae qu'on retrouve en bonus dans le tome 1 de *Quand Takagi me taquine*. Une autre série nommée *Karakai jôzu no (moto) Takagisan* a aussi démarré en 2017. Elle s'intéresse au quotidien de Takagi et Nishitaka adultes et de leur fille Chi. •

KARAKAI JOZU NO TAKAGI-SAN ©2014 Soichiro YAMAMOTO / SHOGAKUKAN

INTERVIEW

ELSA BRANTS
DE L'ANIME AU DESSIN

[PROPOS RECUEILLIS PAR **STEVE NAUMANN**]

Elle nous a fait rire avec ses *Save my Pythie*, elle nous revient avec une autobiographie. *Par le pouvoir des dessins animés* permet de témoigner d'une certaine période que beaucoup d'entre nous ont connue : la découverte des *anime* à travers le petit écran. Elsa a répondu à nos questions de connaisseurs !

Elsa Brants

Comment est venue l'idée de raconter votre vie à travers votre passion pour les dessins animés ?
De moi-même, je n'aurais jamais eu l'idée de faire un album autobiographique... Je suis extrêmement timide, et je préfère la fiction à la réalité. Même quand madame Nakai est venue nous rencontrer sur le stand Kana pour nous faire cette demande, j'ai un peu hésité. Ensuite je me suis dit que j'avais matière à faire rire, et c'est pour moi l'essentiel !

Quel a été votre premier choc télévisuel dans les dessins animés ?
Je ne me rappelle plus très bien si c'était *Goldorak* ou *Candy*... Mais de toute façon, quand on ne connaît que Pollux ou Chapi Chapo, n'importe quel *anime* japonais est un choc.

Quel générique aimez-vous chantonner encore aujourd'hui ?
Jeanne et Serge, *Gwendoline*, *Les Trois Mousquetaires* ? Je vais arrêter ma liste là, c'est impossible de choisir. Les génériques des années 1980-1990 font partie de mon quotidien. Je me rappelle encore la majorité des paroles. Vous pouvez me défier en *live*... mais attention ! Je chante très mal !!!

Toutes ces histoires sont-elles uniquement de votre expérience ou bien celle aussi de vos amis ?
J'avoue, j'ai piqué deux ou trois anecdotes à des amis... Pas plus ! Pour les miennes je n'ai même pas eu besoin d'enjoliver...

Vous racontez aussi votre vie d'auteure de manga. Pouvez-vous nous dire quelles sont les principales difficultés que vous rencontrez ?
Je pense que tout le monde connaît la fable du chien et du loup. Le chien vit en sécurité et mange toujours à sa faim, mais n'a aucune liberté. Je suis le loup. Les problèmes financiers et administratifs sont de plus en plus lourds. Peu d'auteurs sont épargnés. Mais bon, comme vous le lirez dans l'album, je n'ai jamais vécu dans l'aisance. Je suis habituée. Beaucoup d'auteurs confirmés abandonnent la profession. Pour l'instant je persiste.

Quels souvenirs avez-vous de la période des conventions ?
J'adore les conventions ! L'ambiance, la richesse des animations et ateliers, l'énergie du public toujours enthousiaste... Tout ça donne un grand coup de boost. Mon souvenir le plus intense est la première dédicace pour *Save me Pythie* avec la reconstitution d'un temple grec sur le stand Kana (Japan Expo 2014).

Qu'est-ce qui a changé pour vous entre les dessins animés de l'époque et ceux actuels ?
Je suis moins touchée par les *anime* actuels, mais je ne pense pas que les *anime* soient en cause. Ce que vous regardez entre 10 et 20 ans va forcément beaucoup plus vous impressionner que tout ce que vous regarderez plus tard. Ce que je regrette surtout, c'est la grande diversité à laquelle nous avions accès du temps du *Club Dorothée*.

Un souvenir concernant *AnimeLand* ?
Un souvenir qui ne va rajeunir personne : les premiers exemplaires d'*AnimeLand* que j'ai eus en main étaient des fanzines ! C'était émouvant de l'avoir en main, car ce genre de publication était très rare ! •

Un grand merci à Elsa et à Stéphanie Nunez de Kana.

© 2019 Brants - KANA (Dargaud-Lombard s.a.)

CHRONIQUES

BATMAN NINJA

ET MASATO HISA LE NIVEAU

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

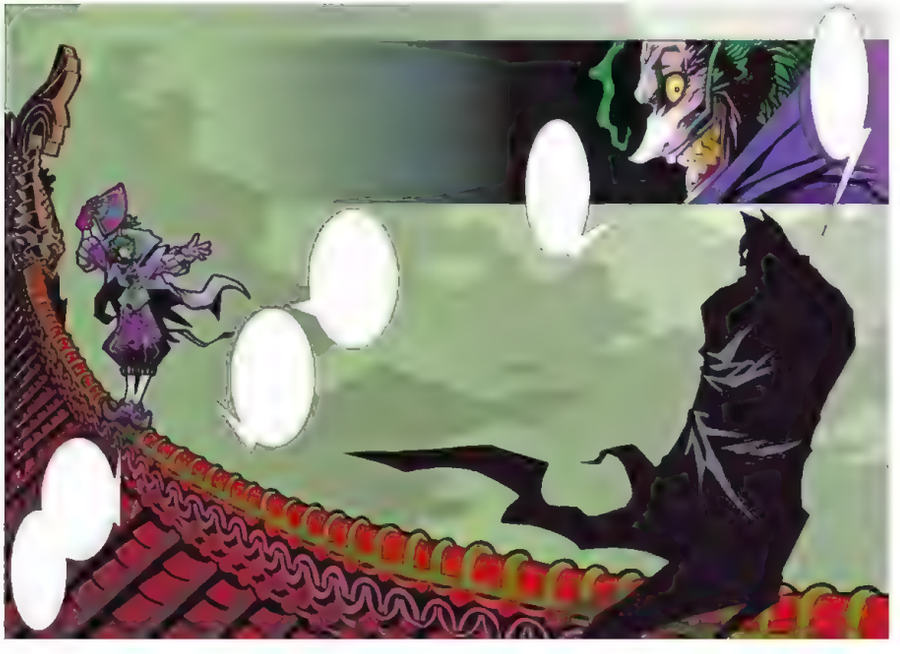
C'est une forme de logique : un artiste tel que Masato Hisa se devait de tremper les crayons dans le monde du comics. Le souhait est à moitié exaucé avec la version manga de *Batman Ninja*. Et quel kif !

EN BREF

On a lu des centaines d'histoires de Batou mais rarement comme celle-ci !

Auteur : Masato Hisa
Nombre de tomes : 2 (terminé)
Éditeur : Kana
Sortie : 20 septembre 2019
Traduction : Rodolphe Gicquel
Prix : 7,45 €
Genre : on reconnaît l'artiste sous le masque

Doit-on encore présenter Masato Hisa ? L'artiste a vraiment ses entrées sur le marché manga dans l'Hexagone : *Jabberwocky, Area 51, Grateful Dead* et *Kamuya Ride* sont arrivés chez nous. On connaît donc son trait, son découpage vertical, ses clairs-obscurs, ses références à la pop culture, peu importe la forme qu'elle revêt.
Son *Batman Ninja* est un travail de commande, et il faut bien avouer que les mariages entre le manga et l'homme chauve-souris n'ont pas toujours été très heureux. Si Kia Asamiya s'en est bien sorti, et Shiori Teshirogi beaucoup moins, Masato Hisa est au-dessus de la mêlée, mais reconnaissons que son champ d'action paraît bien plus fun et propice à la réinterprétation. L'essence même de *Batman Ninja*, le film d'animation produit en 2018, réside dans le dépaysement des personnages de chez DC Comics, littéralement plongés dans un Japon féodal. Les ruelles sombres de Gotham laissent place à un mode où le Joker truste le rôle de Shogun sabre à la main !



ZONE 51

Il est essentiel de l'annoncer tout de go : le manga offre une expérience différente de l'*anime* – il ne s'agit pas du tout d'un simple portage – et il réussit à ne pas renier l'intention du film (et ses faits marquants). Il est tout aussi curieux de voir le film et de lire la version de Masato Hisa tant le risque de redite n'existe pas. Le papier offre même un prolongement du film, et de larges moments d'inédit. Ce premier tome s'ouvre d'ailleurs sur une vraie sucrerie de l'auteur : une présentation de chaque personnage dans leur version « classique » au sein de l'asile d'Arkham. L'occasion d'admirer sa revue du casting (la sensualité de Catwoman, la classe de son Red Hood) et d'apercevoir ce qu'un comics Batman de Hisa peut proposer, crade et beau, stylé et honorant. La suite, c'est Hisa le dessinateur s'amusant de cette matière pour lâcher des planches nerveuses très dynamiques, sans cacher un gros clin d'œil au *Dark Night* de Frank Miller (le temps d'une célèbre posture). Ça fait frémir le fan, car l'artiste a vraiment le chic pour être à la hauteur de la licence, de se l'approprier sans en faire n'importe quoi ou copier une star de DC. On peut juste regretter le franc-parler de Masato Hisa, son côté Quentin Tarantino, son prosaïsme, bien plus léger que de coutume, mais il n'est pas le maître de la licence, on en convient. Cette formule – le manga d'un film d'animation reprenant un héros de comics – est donc un pari réussi, comme on aimerait en voir plus souvent. Mais pour cela, il faut du talent. •

Batman Ninja : TM & © 2019 DC Comics. All Rights Reserved.

MIX
L'OMBRE DU GÉNIE

[par **Steve Naumann**]

Mitsuru Adachi fait partie de l'histoire du manga. Voilà maintenant quarante années qu'il conte des histoires adolescentes et sportives avec un génie propre à lui-même. *MIX* est une sorte de *best-of* – hommage à ses précédentes séries. De quoi revenir, en une planche, à son magnifique travail qui ne cesse de nous prendre au corps.

Titre original : *MIX*
Auteur : Mitsuru Adachi
Nombre de tomes : 15 (en cours)
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur VF : Delcourt-Tonkam

Il était évident de se pencher sur Adachi dans cette rubrique, mais comment choisir l'œuvre traitée. En effet, pour tout amateur de l'auteur, *Touch* est bien évidemment la série qui a le plus marqué sa génération. On pense à des scènes bien précises, de la mort de Kazuya à la finale régionale de la deuxième année de Tatsuya. Objectivement, *H2* est sûrement son chef-d'œuvre, tant dans son dessin que dans son histoire et plusieurs planches viennent à l'esprit : le premier baiser de Hiro et Haruka, Kine sur le toit de l'hôpital… Pour beaucoup, *Rough* est la série la plus complète, pour d'autres, *Cross Game* est une réussite en tout point. L'auteur, lui, a ses préférences (*Slow Step* et *Nijiiro Togarashi*). Et que dire de *Miyuki*, *Short Program*, *Katsu*… En fait, il y a peu d'œuvres mineures dans sa bibliographie.

LE MEGAMIX SANS RÉPÉTITION

MIX est justement sa série en cours et, de plus, elle rend hommage à toutes celles citées ici. Tout d'abord, l'intrigue se passe dans le même univers que *Touch*, vingt-cinq années plus tard. Tous les personnages ont connu l'histoire des frères Uesugi, mais ils ont également leur vie. Tôma et Sôichirô sont eux aussi des frères qui sont nés le même jour, mais ils ne sont pas jumeaux. Le père de l'un s'est remarié avec la mère de l'autre, les parents ayant perdu chacun leur conjoint. Sôichirô a une petite sœur qui vient s'ajouter à l'équation. En revanche, le baseball fait bien partie de la vie des frangins. Ils sont à Meisei (qui n'a rien gagné depuis la victoire de Tatsuya et ses compères) et comptent bien aller au Kôshien. Quelques personnages très secondaires de *Touch* font peu à peu leur apparition. « *Les personnages secondaires ont un rôle primordial. Ils permettent d'exprimer les sentiments des personnages principaux qui ne sont pas forcément les plus expansifs* », dit l'auteur[1]. Mais çà et là, on peut reconnaître quelques références des précédents protagonistes. Le restaurant en face des Tachibana est tenu par un personnage qui fait penser à Ryu dans *Miyuki*. Le chien Punch est présent comme dans *Touch* et *H2*. Haruka a le même nom qu'une des héroïnes de *H2*, mais est aussi la fille d'un figurant de *Touch*… De même, les thèmes développés dans ses précédentes séries se retrouvent ici, mais toujours de façon surprenante. Adachi réussit décidément toujours à nous emmener là où on ne l'attend pas.

LA MAISON VIDE

La fin du volume 10 nous a achevés avec la défaite de Meisei au bout de la 14e manche. Après tout, les frères Tachibana ne sont qu'en première année de lycée et il leur manque encore quelques postes clés. Le volume 11 est un peu un volume de transition, il n'y a pas de match, on découvre de nouveaux personnages et, surtout, on s'intéresse au passé, puisque toute la série regarde en arrière. Le père de Tôma avait le rêve d'être l'*ace* de Meisei après avoir vu Tatsuya. Mais voilà, il n'était pas assez bon. La planche que vous voyez ici est l'illustration de la pression que possède Tôma malgré lui. Il se lève dans une maison vide et se souvient d'un coup de son enfance. Alors que son père n'avait pas encore rencontré sa nouvelle femme, il sombrait dans l'alcool, entre ses espoirs déchus et sa solitude. Il boit et regarde en boucle la finale du Kôshien gagnée par Meisei (une finale que nous n'avons jamais vue puisque ce match est occulté à la fois dans le manga et dans l'*anime*). Les pages suivantes montrent un Tôma qui se superpose à Tatsuya sur l'écran de télévision. Ce chapitre qui dénote totalement avec le reste de la série plus légère, explique un peu comment Tôma est devenu fort (il a dû voir Tatsuya lancer des milliers de fois), mais aussi nous donne un indice que le héros a encore beaucoup de démons à chasser, un peu comme Tatsuya à l'époque d'ailleurs. Le chapitre s'appelle « *Tu ne trouves pas qu'ils se ressemblent ?* ». Les noms de chapitres chez Adachi ont la particularité d'être une réplique que l'on retrouve dans le chapitre en question. C'est souvent amusant car c'est souvent là où on ne l'attend pas. Mais là, c'est justement le père de Tôma qui dit en voyant Tatsuya « *Tu ne trouves pas qu'il ressemble à Tôma ?* », phrase qui doit sûrement faire plaisir à son fils dans ce sens-là (son fils est devenu son héros). La phrase est aussi amusante car elle rappelle que les personnages

Mix © 2012 Mitsuru ADACHI All rights reserved © 2019 Groupe Delcourt

d'Adachi se ressemblent. Adachi s'en moque souvent et dit que ce sont les mêmes acteurs qui jouent les rôles principaux.

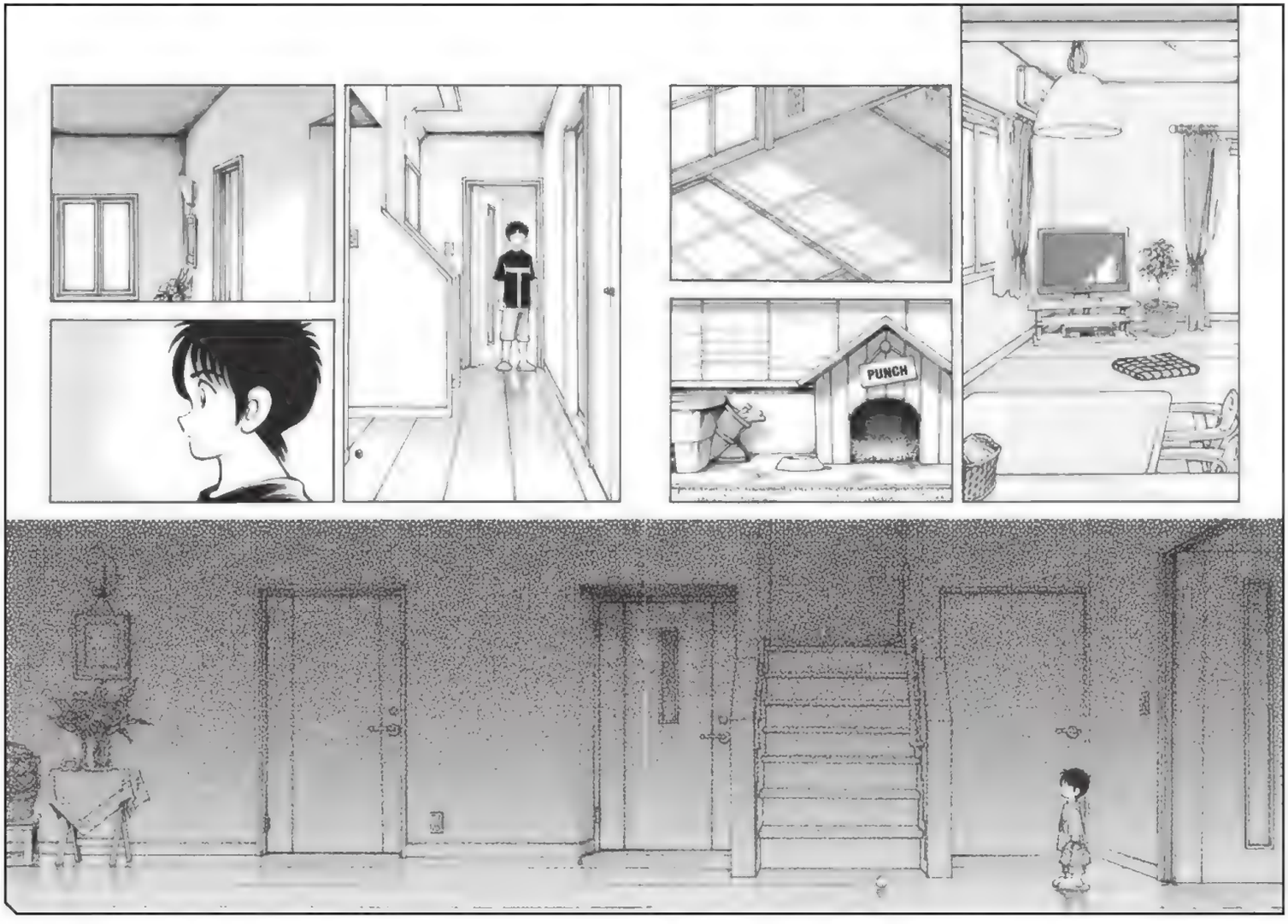
« Adachi réussit décidément toujours à nous emmener là où on ne l'attend pas. »

TOUT À DIRE SANS RIEN

La composition de la planche est assez simple, mais réussit à poser une atmosphère d'un seul coup. L'auteur est coutumier de la planche sans dialogue. On peut même dire que cela fait partie de sa signature. « *J'ai toujours cherché à utiliser le moins de texte possible pour laisser entendre ce que je souhaite transmettre. Je n'aime pas trop dans un manga devoir expliquer ce qu'il se passe, ça me paraît moins naturel et ça ne m'amuse pas. Longtemps j'ai dû insister pour garder ce minimalisme au niveau des dialogues, et un jour mes œuvres ont rencontré leur lectorat* », dit-il à propos de l'utilisation des non-dits.

Mais en fait, la patte d'Adachi est surtout le décalage. Alors que le volume est une suite de gags qui font avancer l'intrigue (sur le fan-service, sur les auteurs de comédies romantiques…), ce chapitre remet tout en cause, un peu comme s'il disait : « *Non, mais ne pensez pas que ça va se passer comme vous le pensiez !* » et la suite ne dément en rien cet avertissement. •

1. Interview réalisée par Valentin Paquot pour *Le Figaro*.



CHRONIQUES

IMPORT

FUJIYAMA-SAN WA SHISHUNKI

LA TAILLE ÇA COMPTE

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Après avoir découvert l'auteure Makoto Ojiro via le manga *La Fille du temple aux chats* (Soleil) et le recueil érotique *Nude* (Glénat), *AnimeLand* revient sur son titre le plus abouti : *Fujiyama-san Wa Shishunki*, ou l'amour entre un garçon d'1,60 mètre et une fille d'1,81 mètre.

EN BREF

Un dessin tout bonnement admirable au service d'une romance bien remplie qui vous fera tomber dans la folie des grandeurs.

Titre original : *Fujiyama-san Wa Shinshuki*

Auteure : Makoto Ojiro

Nombre de tomes : 8 (série terminée)

Prépublication : *Manga Action*

Éditeur VO : Futabasha

Genre : leçon à dessein

Proposer un manga dont le triptyque repose sur la romance, la différence de taille et la comédie convoque inévitablement *Lovely Complex*, un classique d'Aya Nakahara. On ne peut nier la parenté, et, pour éluder rapidement tous les poncifs, le manga de Makoto Ojiro sert également une recette où l'écart de taille est une source de gags (ou de souvenirs désagréables) avec la relation amoureuse parfois contrariée, entre retenue et la honte du « regard des autres ». Pourtant, *Fujiyama-san* s'écarte de son aînée par deux points absolument essentiels : le garçon n'est pas considéré comme particulièrement petit (la fille est au centre des attentions), et surtout, le dessin est exquis, donnant une véritable dimension aux différences physiques des protagonistes.

À L'ANGLE DE L'ÉMERVEILLEMENT

C'est à 30 ans, en 2012, que la *mangaka* Makoto Ojiro a entamé la prépublication de *Fujiyama-san Wa Shishunki* chez Futabasha, soit quatre années avant *La Fille du temple aux chats*. Et la dessinatrice est vraiment stupéfiante parce qu'elle allie le réalisme, le dessin d'observation, l'art du cadrage, aux nécessités de l'émotion. Ainsi, voit-elle en chaque planche un challenge pour défier la grande taille de Makio, cette volleyeuse de 181 centimètres. Dès lors, on ne compte plus les plongées et contre-plongées pour voir le monde depuis ses épaules ou l'admirer à travers les yeux de Kanba et son mètre 60. L'immersion s'en trouve garantie et le découpage s'en amuse avec bonheur : un plan serré pour ressentir le corps à l'étroit de la belle, une focale pour partager le vertige de sa grandeur, tout est un délice technique. D'ailleurs, Makoto Ojiro excelle pour situer ses personnages et leur poids, au cœur de décors détaillés, fins, jamais suggestifs. En somme, on vit l'expérience d'être amoureux d'une fille plus grande, ou d'un garçon plus petit que soi. Saisissant.

Si l'écriture n'est pas en reste (il se passe toujours quelque chose), c'est grâce à cette démonstration artistique que *Fujiyama-san Wa Shishunki* offre une romance palpable, une expérience sensorielle. Elle n'explique pas sa substance par les mots sinon par son dessin, l'*acting* de ses personnages, leurs interactions et l'opposition qui les rapproche. Makoto Ojiro oblige, il y a de l'érotisme et un sentiment de voyeurisme. Un œil posé sur un décolleté, l'autre sous une jupe, et *Fujiyama-san* se revêt d'un aspect non pas *ecchi* mais coquin. Ne blâmez pas l'expression d'une grande artiste. Contemplez-la. •

© Makoto Ojiro / Futabasha

CHRONIQUES

HORREUR SUR LE BOY'S LOVE

L'APPEL DU DÉMON

[PAR **Joan Lainé**]

Avec les publications de *MADK* chez Taifu et *Heartless* chez Hana Collection, on peut dire que les démons ont le vent en poupe dans le *boy's love*. Et ce n'est pas pour nous déplaire ! Ces titres assurément horrifiques sont d'une richesse qui devrait plaire aux amateurs de frissons, au-delà même du cercle de nos *fujoshi* adorées.

Même Nagabe, l'auteur de *L'Enfant et le Maudit*, s'y met avec *Le Patron est une copine* : le *boy's love* ne concerne plus seulement les humains ou créatures surnaturelles y ressemblant (vampires, divinités japonaises et autres). On y trouve des êtres à la forme physique bestiale, des hybrides entre humains et animaux, comme dans des titres fantastiques tels que *Buddhist priest & a spider* ou encore *Zhenniao*. En se plongeant dans les profondeurs de l'espace créatif infini qu'est le BL, on se rend compte qu'une autre mode assez similaire apparaît depuis peu, celle de donner vie à des démons.

LES DÉMONS DE L'ÎLE SOLITAIRE

En 2017, les magazines *Canna* et *Opera* lancent respectivement *MADK* et *Heartless*, deux mangas à la fois horrifiques et érotiques mettant en scène des démons. Le premier est signé Ryo Suzuri, que l'on connaît mieux sous le nom de Ryo Sumiyoshi (lire p. 96) grâce à son excellent manga *Centaures* publié chez Glénat. Dès son premier chapitre, le manga crée l'événement en mettant en scène un lycéen invoquant un démon afin de le manger, tournant alors en une scène sexuelle déviante aussi glauque que sensuelle. Signé Masumi Nishin, *Heartless* ne laisse lui non plus pas de marbre. Il se focalise sur un jeune homme se faisant violer dans sa maison au fond de la forêt sous le regard impuissant de son compagnon. Jusqu'au moment où il se transforme en succube, dévore le cœur d'un de ses agresseurs et prend en chasse l'autre. Ces deux mangas ont la particularité de marquer une rupture après leur premier chapitre afin de mieux développer les univers horrifiques et d'étoffer les intrigues. Se mettent alors en place des œuvres sur l'homo-romance certes, mais aussi l'érotisme morbide pouvant faire frissonner de plaisir n'importe quel amateur d'*eroguro* ou nostalgique d'*Urotsukidoji*. C'est d'autant plus le cas que les personnages dont les psychologies instables sont très travaillées sont mis en lumière par la beauté des styles de Ryo Suzuri et Masumi Nishin. On navigue en plein onirisme pour l'un et réalisme pour l'autre, tous deux teintés de beauté surnaturelle, qui n'appartient pas à notre monde. Les créatures fantastiques sont sublimes, si bien qu'on comprend pourquoi elles subjuguent les personnages qui y font face. En définitive, il est impossible de rester indifférent face à ces deux œuvres aussi troublantes qu'abouties. On ne peut qu'espérer la création de nouveaux mangas du genre. Et puis, comme le dirait certainement Makoto, protagoniste de *MADK*, tout est bon dans le démon, mangez-en ! •

Rencontre avec Thibaud Desbief

Paroles de vétéran

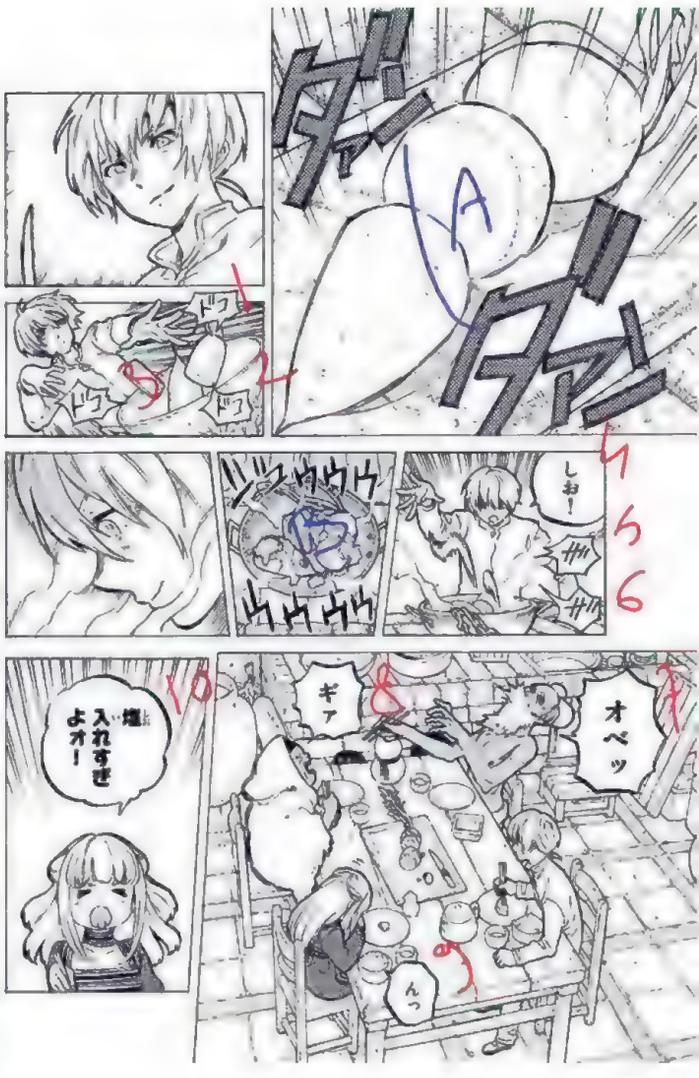
[par **Laurent Lefebvre**]

Thibaud Desbief fait partie de la première génération de traducteurs de mangas, ceux qui embrassent le métier lorsque s'organise en France un circuit d'édition professionnel, au milieu des années 1990. Traducteur tout-terrain passionné et surbooké, immergé au quotidien dans la culture et la langue japonaises, il a pris le temps de revenir sur sa formation et sur quelques œuvres de son palmarès.

Thibaud Desbief

Pour quelles raisons as-tu choisi le métier de traducteur ?

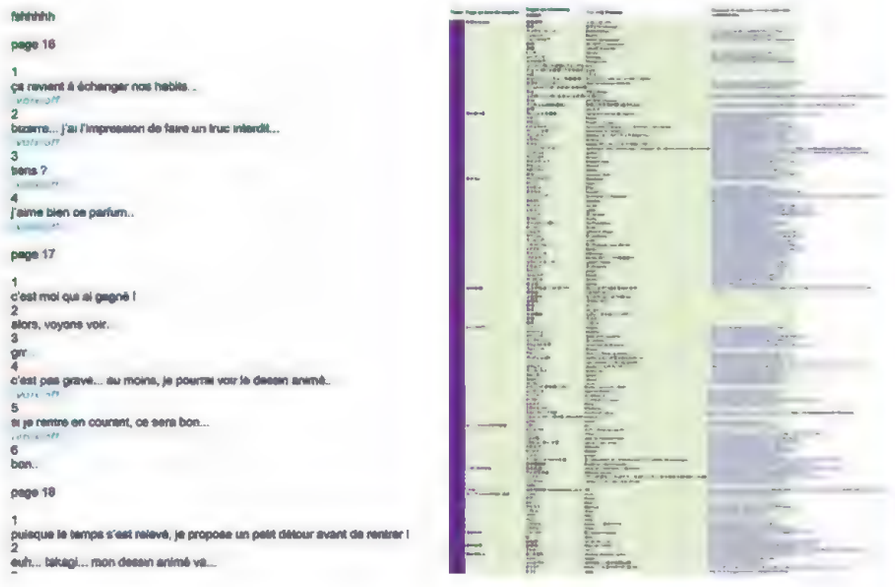
J'ai débuté en 1996, lorsque le label Kana a vu le jour. J'ai d'abord travaillé en binôme, en tant qu'adaptateur avec Misato Kakizaki-Raillard (*Ghost in the Shell*, *Saint Seiya*, *La Rose de Versailles*), avant d'évoluer en solo par la suite et de traduire et adapter *Psychometrer Eiji*, *Monster* ou encore *Zipang*. Ce métier est un choix de cœur à 100 % : à l'origine, je suis un lecteur de BD franco-belges et de comics. Puis j'ai découvert les mangas au lycée, à la fin des années 1980, notamment *Akira*, ainsi que tous ces mangas qui n'étaient pas encore traduits mais dont les *anime* étaient diffusées à la télévision (*Maison Ikkoku*, *Touch*, *City Hunter*, *Hokuto no Ken*, etc.) J'achetais ces mangas en version originale et j'essayais de les décrypter à l'aide de ma méthode Assimil « *Le japonais sans peine* »... Je suis devenu traducteur de mangas avant tout pour partager ma passion, faire connaître des œuvres qui me touchaient profondément et auxquelles très peu de personnes avaient accès.



On imagine que ta formation en langue japonaise ne s'arrête pas à cette méthode Assimil (*rires*) !

Non, bien sûr. Je me suis d'abord un peu perdu avec quatre années d'études de gestion et comptabilité, que j'ai abandonnées avec une grande joie pour m'inscrire à l'INALCO (Institut National des Langues et Civilisations Orientales, la voie royale vers les métiers de traducteur et d'interprète, NDR). J'y ai passé là aussi

© Thibaud Desbief



quatre années, entrecoupées de séjours au Japon plus ou moins longs.

Ces voyages au Japon ont-ils été déterminants ?
Mon premier long séjour remonte à 1997 et j'y suis resté jusqu'en 2011. J'ai ensuite passé cinq ans à Marseille, puis je suis retourné vivre à Tokyo en 2016 où je réside actuellement. Grosso modo, j'ai vécu un peu plus de quinze ans au Japon. De mon point de vue, c'est évidemment déterminant pour améliorer mes compétences. Vivre au Japon quand on est traducteur, c'est l'école de l'humilité : chaque jour, on est confronté à de nouvelles difficultés linguistiques qui nous mettent face à nos faiblesses. « Progresser » devient un leitmotiv quotidien, une saine obsession.

Avec la traduction du formidable *To Your Eternity*, tu te frottes à l'exercice du « *simultrad* », une traduction par chapitre, réalisée dans un temps très court. Quelles sont les contraintes ?
Je reçois le nouveau chapitre en deuxième partie de semaine (entre mercredi et vendredi) et je dispose d'environ 24 heures pour renvoyer ma traduction. Je ne connais pas le planning des autres intervenants (lettreur, correcteur, etc.) mais chacun de nous essaye de rendre sa partie dans les meilleurs délais, afin d'éviter que le flux ne soit trop tendu. Au quotidien, cela demande une véritable disponibilité mais je pense être quelqu'un d'assez bien organisé, ce n'est donc pas une contrainte pour moi. Outre le temps de travail très limité, la principale difficulté vient du fait que je n'ai pas de visibilité sur la suite de l'histoire. Cela implique de faire des choix de nature provisoire, qu'il faudra réviser à la lumière des chapitres suivants, lorsque le tout sera regroupé en tome. Le niveau d'exigence est aussi élevé que pour une traduction « classique » d'un tome entier, mais il s'accompagne d'une certaine indulgence à l'égard de cette première version « *simultrad* ».

> « JE SUIS DEVENU TRADUCTEUR DE MANGAS AVANT TOUT POUR PARTAGER MA PASSION. »

Revenons un instant sur *Bakuman* et *Détective Conan*. Ces deux *shônen* sont particulièrement denses au niveau du texte, de plus ils jouent sur un système d'hypothèses et de déductions. Sont-ils plus complexes à traduire que d'autres *shônen* ?
La plus grande difficulté est de gérer les répétitions : le japonais est une langue qui supporte très bien l'emploi d'un terme et de ses dérivés dix fois sur la même page. En français, en revanche, c'est très laid et très lourd, toute traduction trop littérale est donc à proscrire. Mieux vaut faire preuve d'inventivité en matière de vocabulaire, ce qui devient particulièrement compliqué lorsque ce sont des enfants qui parlent, ou des personnages qui ne sont pas censés avoir un vocabulaire trop riche !
L'autre difficulté est de se montrer endurant : *Détective Conan* est un *shônen* très bavard et donc extrêmement chronophage et épuisant à traduire. Ce n'est d'ailleurs probablement pas un hasard si plusieurs traducteurs se sont succédé depuis le premier tome. Pour ma part, je pense détenir le record de longévité : j'ai travaillé, en duo ou en solo, sur plus de quarante tomes de *Détective Conan* (*rires*) !

Selon toi, quels sont les principaux enjeux de la traduction-adaptation ? Pour quelles raisons avons-nous intérêt à ce que ces travaux soient de qualité ?
Du point de vue d'un éditeur, si une bonne traduction ne garantit en rien de meilleures ventes, une mauvaise traduction risque fort de faire fuir les lecteurs potentiels. C'est d'autant plus vrai à l'heure de la communication virale via les réseaux sociaux. La traduction de manga a atteint une certaine maturité, et les lecteurs ont gagné le droit d'être exigeants. Ils font d'ailleurs régulièrement usage de ce droit. Il y a de plus en plus de traducteurs expérimentés en activité, et par conséquent, de plus en plus de traductions de qualité. Ça ne peut être qu'au bénéfice de tout le monde. Du point de vue d'un traducteur, la concurrence est très présente : nous sommes des travailleurs indépendants et si l'éditeur n'est pas satisfait du travail fourni, il s'adressera en toute logique à quelqu'un d'autre. On a donc intérêt à donner le meilleur de nous-mêmes si l'on souhaite vivre de cette activité ! •

Remerciements à Frédéric Toutlemonde, Miyako Slocombe, Thibaud Desbief et Aurélien Estager pour leur disponibilité

100% REPORTAGE

COMMENT ÉDITER UN MANGA, QUATRIÈME PARTIE

COMMUNICATION, PRESSE ET MARKETING

[par **Maxime A. Bender**]

En 2018 en France, il s'est vendu plus de 17 200 références mangas, de quoi faire perdre la tête aux plus minutieux des collectionneurs du genre. Difficile alors de se retrouver au milieu de cette jungle éditoriale. Heureusement, la communication et le marketing sont là aussi pour aiguiller les lecteurs, tout comme la presse.

Attention, il s'agit d'une vision subjective des choses. Tous les éditeurs n'opèrent pas obligatoirement de la même façon. Cet article a pour but d'éclairer la base de la publication de manga, non d'en donner les ficelles précises. À chaque éditeur sa méthode et ses publications.

Pour cette quatrième partie, nous avons fait appel à de nouveaux consultants de luxe. Ahmed Agne, éditeur et cofondateur de Ki-oon, Anita Jarfas et Jérome Chelim, respectivement *digital marketing operator* et *marketing executive manager* pour les éditions Kazé. Cela fait maintenant de nombreuses années qu'ils sont présents dans la sphère éditoriale française et en connaissent de multiples rouages sur le bout des doigts.

Désormais, nous arrivons presque au bout de l'édition de nos mangas. Nous avons les droits, le contenu est maquetté, il est même fabriqué et prêt à être vendu. Mais encore faut-il que les lecteurs sachent que ce manga existe ! Comment le proposer ? Comment communiquer ? Et surtout, comment réussir à toucher les bons lecteurs ? Une fois de plus, ça commence dès la prise de décision de l'éditeur et la fameuse offre d'achat de droits, comme nous l'explique Ahmed Agne : « *Ce qu'il faut savoir, c'est que lorsqu'on achète un bouquin en interne, personne ne l'a lu à part moi. Personne ne sait vraiment de quoi ça parle. La force de Ki-oon, ou le problème selon où l'on se place, c'est qu'on a fait tous les métiers avec Cécile* (Pournin, cofondatrice de la maison d'édition, NDR). *On a fait la traduction, le lettrage, j'ai fait les logos, on a fait la fabrication, la presse, la communication, etc. Donc forcément quand je lis un manga, j'ai une vision éditoriale, marketing et communication. Alors oui, je vais donner des grandes lignes au moment de la présentation des titres aux équipes, et après, je bosse avec des gens très compétents, qui sont force de proposition et qui complètent ça. Mais en général, j'ai toujours une idée motrice au moment de l'acquisition du manga. Par exemple pour* Les Montagnes Hallucinées, *j'ai dit que je souhaitais une couverture en cuir, que ça fasse grimoire, qu'il y ait deux tomes en un et qu'on s'adresse à un lectorat plus large qu'habituellement. Pour* Reine d'Égypte, *je voulais un dossier de presse en papyrus, pour* Magus *un livre pop-up, et souvent ce sont des choses que j'ai mises en amont dans les offres et les plans marketing que j'envoie au Japon.* »

VOUS AVEZ DES QUESTIONS ?

Cette série d'articles sur l'édition de manga se terminera dans le prochain numéro. Nous parlerons des libraires chez qui vous achetez la plupart de vos mangas afin de comprendre de quelle manière ils travaillent. Mais il sera aussi temps de répondre à vos questions. Si, après la lecture des quatre premières parties, vous voyez encore des zones d'ombre ou des passages à éclaircir sur l'édition de mangas, envoyez-nous un message à *redaction@animeland.com* avec en objet « Comment éditer un manga ». Nous sélectionnerons certaines questions pour y répondre dans le numéro suivant.

© Kazé
© Ki-oon

LES SECRETS DU PLAN MARKETING

Même si le fonctionnement n'est pas identique chez Kazé Manga, l'idée du cadre et du plan marketing reste le même partout. Jérôme Chelim nous permet de rentrer un peu plus dans les détails de ceux-ci : « *Dans un plan marketing, il y a deux phases : une première, au moment de l'acquisition, et une seconde plus opérationnelle, neuf ou dix mois avant le lancement du titre. Au début, on nous transmet les ambitions commerciales, et on fait un plan avec un budget défini. Pour* The Promised Neverland, *par exemple, c'était assez simple, l'objectif était de taper fort et partout, de faire quelque chose dont tout le monde parle.* » En l'occurrence, de ce point de vue, c'est une réussite totale, tant les aventures d'Emma ont

rayonné sur tout le territoire et se sont imposées. Mais un plan de ce type ne comprend pas que le lancement et va bien au-delà : « *Souvent, on chiffre et on fait un plan sur un an. Mais sur une série comme* The Promised Neverland, *on a fait exceptionnellement un plan sur trois ans. Dedans on trouve un peu de tout : les actions, l'événementiel, le numérique, le* retail, *le* print, *etc. Mais on ne rentre pas dans les détails. On va juste faire une* timeline *avec les temps forts de l'année. À quel moment on va déclencher telle action, quand mettre les PLV en magasin, le* timing *de la prépublication du premier chapitre en ligne, ou quelle mise en avant sur un salon comme Japan Expo. Après, on présente ça dans l'offre, et globalement il faut s'y tenir. Mais ça donne surtout un cadre directeur, ce n'est pas limitant, ça nous permet surtout d'avoir une trame sur laquelle travailler plus facilement.* »

C'est dans la seconde partie du plan marketing que les équipes rentrent dans les détails. Bien souvent, le gros du travail opérationnel se lance à six mois de la parution du titre, même si ce délai est plus ou moins étiré selon les maisons d'édition. C'est donc à ce moment-là aussi que le travail numérique s'opère, comme nous le confirme Anita Jarfas. « *On va me donner mon budget et c'est à moi de faire mes recommandations où je dis ce qu'on peut faire sur les réseaux sociaux, auprès des influenceurs, etc. Mais pour ça, comme pour le reste, on a besoin d'informations qui nous viennent des équipes éditoriales. Chez nous, on a une fiche dédiée avec plein de questions : À quel public le titre s'adresse ? Quelle est la thématique, le* pitch, *les points forts, des mots clés importants, à quel autre manga ça peut faire penser ? Et dans l'idéal, elle est remplie lors d'une réunion. Et c'est aussi à partir de là qu'on essaie de lire le titre, de voir ce qu'il s'est fait au Japon, ce qui existe déjà et qu'on s'amuse. Il arrive que l'éditeur japonais nous transmette directement les opérations marketing locales, mais c'est vraiment très rare. Dans l'équipe avec nous, on a Masahiro Choya. Il est japonais et il se charge justement de cette veille marketing au Japon, il partage son regard qui est différent du nôtre et il a surtout un regard sur ce qui est faisable ou non, et c'est très important.* »

« Les étapes de validations et d'échanges avec les partenaires japonais jalonnent le travail de marketing et de communication. »

LA COMMUNICATION LUDIQUE

Comme pour chaque étape de l'édition de manga, les étapes de validations et d'échanges avec les partenaires japonais jalonnent le travail de marketing et de communication. Bien souvent, chaque visuel, chaque action, chaque PLV est validé un à un par des agents ou des équipes responsables des droits étrangers. Mais ça n'empêche pas les Français de savoir s'amuser en travaillant. « S'amuser », c'est le mot qui est revenu le plus souvent lorsque nous sommes allés discuter avec les staffs de différents éditeurs. C'est même un leitmotiv pour Ahmed Agne : « *Je pars du principe qu'avec toutes les séries, il y a un moyen ludique de communiquer avec les lecteurs. Il y a toujours une aspérité qui fait que tu vas pouvoir attraper l'attention du lecteur et t'amuser à le faire. Par exemple pour* City Hunter Rebirth, *c'était évident qu'il fallait faire la pub avec la voix de Vincent Ropion (la voix française de Ryo Saeba/Nicky Larson dans l'anime, NDR). Je ne sais pas si d'autres maisons d'édition allaient le faire comme ça, mais pour nous c'était évident, il fallait parler à un public en partie nostalgique. Et sa voix est tellement emblématique… Avec Fabien (Hyzard, responsable marketing, NDR), on s'est regardés et on savait qu'il fallait le faire directement.* » La conversation est quasiment identique avec Jérôme Chelim : « *Sur* The Promised Neverland, *il y a tout de suite eu l'idée du "fuir ou mourir" qui est venue. À partir de là, on peut commencer à s'amuser, et on va réfléchir par thématique. Plus récemment, à l'occasion de la sortie du roman, on a demandé à un studio de doublage et à une équipe de comédiens d'interpréter le prologue du livre, comme un livre audio.* » D'ailleurs pour Anita Jarfas : « *Cet extrait audio, c'est ma plus grande fierté, notamment parce que ce n'était pas simple à mettre en place ou à faire accepter.*

C'est une manière de donner envie aux lecteurs de lire grâce à une autre porte d'entrée. »

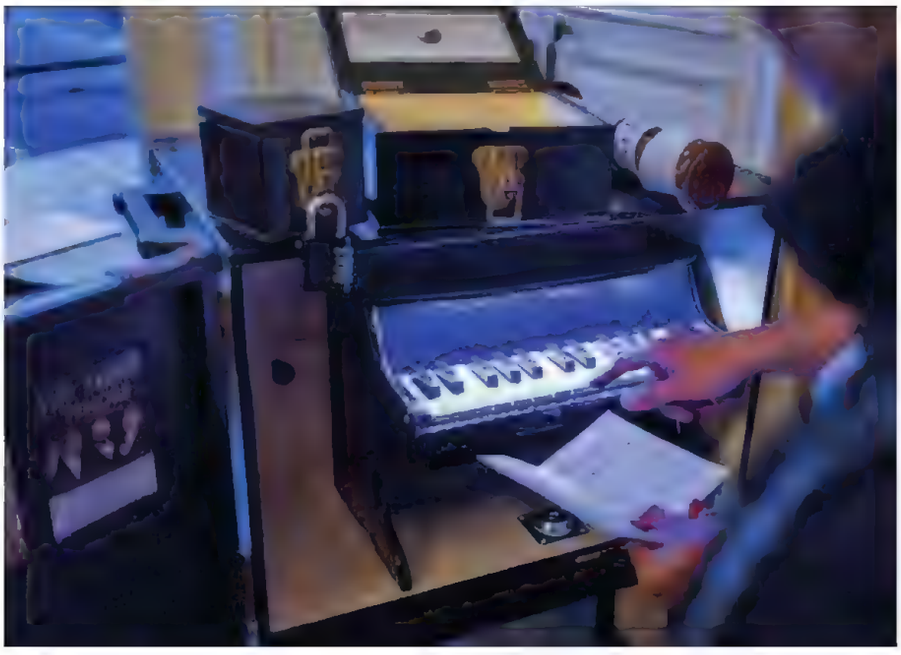
Car bien évidemment, s'il suffisait de poser un paquet de billets de toutes les couleurs sur la table de la promotion d'un manga pour qu'il se vende, ça serait facile et tout le monde le ferait. Le budget, c'est important, tout le monde peut le confirmer. Mais le terme ludique revient encore dans la conversation avec Ahmed Agne à ce moment-là : « *Pour* My Hero Academia, *quand on l'a décroché, le mot d'ordre que j'ai donné aux graphistes et à tout le monde en interne, c'est qu'il fallait s'amuser avec le titre. Que c'était un univers incroyablement ludique qui offrait plein de possibilités et qu'il fallait vraiment essayer de se marrer en bossant dessus. Du coup dans toute la PLV qu'on a déployée, dans toute la décoration librairies, les primes, etc., il faut qu'on ressente que nous on s'amuse à le faire et que c'est cohérent avec l'univers du manga.* »

LE FEELING ÉDITORIAL

Mais est-ce que, à l'image d'autres secteurs ou des magazines japonais, les éditeurs français usent de sondages ou de données utilisateurs pour affiner leur offre ou faire coïncider leurs plans d'action avec les habitudes de consommation des lecteurs ? Pour Jérôme Chelim, on en est encore loin : « *C'est vrai qu'en termes de données, de* metrics, *de* reporting, *ou de chiffre, on récolte, on transmet, mais on ne s'en sert pas tant que ça. On ne prend pas vraiment le temps d'analyser ce marché ou les retours sur des réseaux sociaux. Encore aujourd'hui dans le manga en France, on fait beaucoup de marketing éditorial, on fonctionne, peut-être trop, au feeling. À ma connaissance, aucun éditeur de manga ne fait vraiment de marketing profilé. On est dans un domaine culturel, la formule magique n'existe pas, mais l'un ne doit pas empêcher l'autre.* »

C'est aussi au feeling qu'il faut gérer les relations avec la presse ou les influenceurs sur le Web, car comme tous aiment à le rappeler, il s'agit avant tout de relation humaine. Il s'agit, pour les différents services communication et pour les attachés de presse, de bien connaître la personne à qui ils ont affaire. L'équipe Kazé est unanime à ce

© Kazé
© Ki-oon



sujet : « *Quand on s'adresse à un influenceur ou à un journaliste, c'est également à leurs lecteurs, leurs fans, leurs auditeurs, leurs spectateurs que l'on s'adresse. Ce sont de bons prescripteurs, mais finalement cette partie-là du travail, c'est comme quand on parle d'une série avec des amis, et s'ils n'ont pas envie d'en parler, ils n'en parlent pas, ce n'est pas grave. Nous, on doit convaincre en interne, on doit convaincre des relais, on doit convaincre des lecteurs, mais tout est une question de relationnel. On ne va pas cibler n'importe quel titre pour n'importe qui, sinon on risque de casser la relation de confiance qu'on a mise en place. C'est sûr que pour la sortie de* Jagaan, *on ne va pas s'adresser aux fans de* shôjo. *C'est beaucoup de savoir-être et d'échange. Il ne suffit pas bêtement d'envoyer des mangas gratuits pour avoir une chronique. On se doit de changer, d'essayer de les connaître, d'en savoir plus sur leurs goûts, sur ce qu'on a en commun, etc. Et puis, avoir un bon feeling avec nous, c'est aussi en avoir un bon avec Kazé.* »

C'est ce fameux feeling teinté d'une belle expérience qui motive Ahmed Agne dans cette partie de son travail : « *Le manga c'est un genre particulier qui est défini par son côté* transmedia, *tu ne t'arrêtes pas qu'au papier. Tu dois voir quand c'est Web, quand c'est audiovisuel, quand c'est jeu vidéo, tu dois penser à tout ça, et donc forcément quand tu lis un bouquin, tu as des idées sur la manière dont les choses doivent être amenées. T'as pas forcément raison, mais t'as forcément des idées quand tu es éditeur de manga.* »

« Chaque année, les éditeurs rivalisent d'originalité et d'idées pour mettre des mangas dans le plus de mains possible. »

Chaque année, les éditeurs rivalisent d'originalité et d'idées pour mettre des mangas dans le plus de mains possible, et chaque année ils doivent recommencer et trouver toujours comment faire mieux, nouveau ou différent. Et c'est pour notre plus grand plaisir, puisque chaque année, nous sommes toujours plus nombreux à lire des mangas. Encore faut-il savoir où les acheter ? Ça, nous le verrons dans la cinquième et dernière partie. •

Remerciements : Merci aux équipes des éditions Ki-oon, à Ahmed Agne et à Victoire de Montalivet. Merci aux équipes de Kazé, à Anita Jarfas et à Jérome Chelim.

CODE VEIN™

FACE À UNE MORT CERTAINE,
UNISSEZ-VOUS.

27.09.2019

16
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC DIGITAL bnent.eu/CodeVein

CODE VEIN™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Features and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console.

BANDAI NAMCO Entertainment

NAOKI YOSHIDA

FINAL FANTASY XIV : SHADOWBRINGERS

[PROPOS RECUEILLIS PAR **PA MING CHIU**]

La dernière extension de *Final Fantasy XIV* est enfin disponible et beaucoup de joueurs la considèrent déjà comme la meilleure des trois. Bien qu'elle ne fasse pas l'unanimité sur ses ajustements de gameplay, son histoire a séduit le plus grand nombre. Nous avons pu rencontrer son maître d'œuvre Naoki Yoshida pour revenir dessus.

Naoki Yoshida

© 2010-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

Les nombreux ajustements de *gameplay* découlent-ils des retours des joueurs ?
Oui, bien sûr ! Les simplifications que nous avons apportées ne tiennent pas que de notre volonté d'ouvrir le jeu à un plus large public, elles sont aussi dues à de nombreux commentaires que nous recevons. Tout ce rééquilibrage participe également à fluidifier l'expérience et à la rendre plus confortable pour ces joueurs réguliers.

Comment avez-vous travaillé avec Yoko Taro pour le raid basé sur l'univers de *NieR Automata* ?
C'est très agréable de collaborer avec Monsieur Taro. Il travaille incroyablement vite, a une grande force de proposition et il est particulièrement réactif pour communiquer et résoudre les problèmes. Il est aussi précis sur ce qu'il veut, comme les designs des boss par exemple et donne des instructions bien précises aux équipes. Il fait aussi attention à l'image de *Final Fantasy XIV* et à ne pas aller à l'encontre de celle-ci. Il s'assure donc que ce qu'il apporte s'insère bien et ait l'air de déjà faire partie de l'univers originel. À côté de ça, il tient aussi à « casser l'expérience » pour en créer une nouvelle et cela donne des échanges intéressants (*rires*) !

Vous avez déclaré vouloir pousser les possibilités de *roleplay* au sein de *FF XIV*. Quelles sont vos idées pour y parvenir ?
Ce qui est compliqué avec les MMORPG, c'est que le *roleplay* dépend vraiment de la volonté des joueurs. Certains ne jouent que pour le challenge du *gameplay* alors que d'autres vont avoir à cœur de vivre une « vie parallèle » et vont préférer décorer leurs maisons, interagir avec les autres, etc.
Le *Trust system* (Adjuration en français) apporté dans *Shadowbringers* permet par exemple de faire les donjons en solo accompagné de PNJ, ce qui permet de se concentrer encore plus sur l'histoire, de rester immergé dedans. On doit travailler sur tous ces contenus, mais aussi sur la gestion de la communauté. Quoi qu'il en soit, on a encore plein d'idées pour les autres extensions à venir !

Le développement de l'histoire et des personnages est vraiment au cœur de *FF XIV* mais beaucoup de fans de *FF* rechignent encore à sauter le pas du MMO. Que leur diriez-vous pour les convaincre de s'essayer à *FF XIV* ?
Que *FF XIV* est particulièrement accessible dès le départ ! Le début peut paraître un peu lent mais c'est nécessaire pour apprendre les mécaniques, et plus tard, le jeu vous en récompensera ! Il faut aussi voir *FF XIV* comme un grand parc d'attractions pour les fans de *FF* ! Même si on tient à sa personnalité. Le *fan service* et les clins d'œil ne prendront jamais le pas sur la narration et sa cohérence. •

Remerciements à Alexandre Burgau.

Jeux & Vidéo

NINTENDO ET L'E-SPORT

L'OUTSIDER INATTENDU ?

[par **Pa Ming Chiu**]

Réputé avant tout pour ses jeux familiaux, Nintendo n'était pas forcément attendu en matière de compétition à haut niveau. Et pourtant, il semble que l'éditeur commence à vouloir y mettre sérieusement un pied, en témoigne son implication de plus en plus forte dans les tournois.

On pense notamment à *Splatoon* ou à l'indétrônable *Mario Kart*. Ces jeux sont pratiqués à très haut niveau et des compétitions s'organisent à travers le monde entier. La seule différence avec la scène visible de l'e-sport, dominée par les MOBA, les RTS et les FPS, est qu'il n'y a pas, pour ces jeux, de ligues officielles sponsorisées ou de *cash price*. La loi interdit ces derniers au Japon pour l'instant, mais le lobbying de certaines grandes compagnies va peut-être finir par faire évoluer les choses.

À voir toutefois si le *cash price* est compatible avec la philosophie de Nintendo… En attendant, l'éditeur est en partenariat de divers tournois et organise le Splatoon Koshien Tournament au Japon, un tournoi national avec une finale à Tokyo, ou encore le Super Smash Ball à l'échelle internationale. C'est à ce dernier que nous avons pu assister, en nous rendant à la finale européenne à Amsterdam, afin de voir comment s'en sort Nintendo sur ce terrain.

Photo : Pa Ming Chiu

JEU, SET ET SMASH

Et force est de constater que le show était bien au rendez-vous ! *Super Smash Bros.* n'est pourtant pas un modèle de lisibilité pour les non-initiés et se voit plus souvent comme un *party game* que comme un jeu de combat. Mais on rentre dans un nouveau monde avec les matchs à haut niveau. Alors que les joueurs « normaux » font tout pour éviter de tomber dans le vide, les pro-gamers sautent dedans de bon cœur pour se battre dans les airs, font des retours improbables sur le terrain et maîtrisent bien entendu parfaitement les distances, les *hitbox* et les combos. Seul bémol : certains joueurs regrettent l'utilisation de la Smash Ball, tant la puissance de celle-ci peut changer l'issue d'un match, alors que cet objet dit « trop *cheaté* » n'est pas autorisé dans les tournois plus officieux. Ce parti pris est clairement là pour favoriser le grand spectacle, mais gageons que cela fonctionne effectivement et rajoute encore du « drama » aux matchs. L'événement, retransmis sur Twitch, YouTube et commenté dans chaque langue des pays participants, doit aussi trouver un équilibre entre compétition et accessibilité au grand public, et nul doute que l'autorisation de la Smash Ball en découle aussi.

Côté résultats, après deux journées d'intenses qualifications, la finale s'est jouée entre la France et l'Allemagne. C'est l'Allemagne qui l'a emporté et qui a donc pu partir représenter l'Europe à Los Angeles. Là-bas, c'est le Japon qui a finalement gagné la coupe. C'est une victoire aussi pour Nintendo qui prouve, n'en déplaise à ses détracteurs, sa capacité à se renouveler, à s'adapter aux nouvelles façons de jouer et à fédérer de nouvelles communautés. •

Remerciements à Raphael Ghrenassia, Bronol et Anton Guzman.

Jeux vidéo

DRAGON BALL Z KAKAROT

BIS REPETITA OU PAS ?

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

S'il n'a jamais disparu des radars, le nom de *Dragon Ball* revient fort avec le segment *Super* et le dernier film produit. Et en parallèle à la tornade *Dragon Ball FighterZ*, Bandai Namco et Cybeconnect2 ont concocté un A-RPG grand public que nous avons pu essayer 30 minutes. Explications.

Après avoir séduit les joueurs les plus exigeants de la scène *versus fighting* avec *Dragon Ball FighterZ*, et un public plus large (et fan) via les opus *Xenoverse*, Bandai Namco dégaine un A-RPG à la formule oubliée, pour un *Dragon Ball*, à savoir l'aventure en compagnie de Goku (Vegeta, Gohan et Piccolo seront jouables). Ainsi, la trame prend place à l'*arc* Raditz, et promet un mélange d'exploration à base de quêtes annexes et de combat en temps réel. La première phase est séduisante sur le papier – voler dans le Dragon World procure toujours une petite émotion –, mais on espère un vrai intérêt sur la durée, outre les dispensables exercices de pêche et ramassage de collectables.

LE GARS ME PLAÎT

Le cœur du *gameplay*, venons-en. En naviguant au sein de *maps* fermées (ce n'est pas un *open world*), le joueur devra se coltiner du combat aléatoire (les ennemis sont visibles). En matière d'affrontement, le soft porte la marque de CyberConnect2 (*Naruto Ninja Storm*, *Asura's Wrath*) : efficace, accessible et spectaculaire. On a donc un bouton pour attaquer de près (avec un combo facile à sortir), un bouton de téléportation (pour esquiver, le plus

souvent, et contrer si le timing est bon), une attaque à distance (utilisation du ki, qui permet aussi de conclure un combo) et un bouton pour se protéger. Ensuite, à la manière d'un *Xenoverse* de Dimps, on peut faire des super attaques en liant L2 et une touche (Kamehameha, *rush combo* etc.), et il est possible de faire intervenir un partenaire en appuyant sur R1. Par exemple, on a pu être épaulé par Piccolo (R1), qui vient soit placer un petit coup, soit lâcher une super attaque, soit nous aider le temps d'un gros combo. Enfin, face au boss (Raditz, lors de notre session), c'est la lecture du patern qui prédomine, apportant un minimum de réflexion au combat. Au final, c'est simple, ça va vite, ça répond bien, c'est en temps réel, et ça « fait *Dragon Ball Z* » dans une certaine mesure. Sur le plan visuel, si l'on reste sur notre faim au niveau de la plastique (décors, textures), la technique semble tenir le coup avec de jolis FX durant les combats. Mais le vrai gros plus du soft, ce sont les musiques réorchestrées de l'*anime* (à voir si toutes les compositions de Shunsuke Kikuchi seront de la partie !).

En attendant de savoir si le soft recouvrira toute la saga Z, ce *Dragon Ball Z Kakarot* rassure manette en main, grâce à une formule agréable que l'on espère néanmoins plus ambitieuse. •

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Remerciements à Bandai Namco pour leur invitation (et les bonbons).

HORS DES MURS

EUNAE CHO

UNE NOSTALGIE AU SERVICE DE LA MODE

[par **MURIEL ELE**]

La mode est un sujet qui inspire bon nombre de *mangaka*. Des titres comme *Paradise Kiss* ou encore *Princess Jellyfish* en sont de bons exemples. Mais les mangas et leurs univers peuvent également être source d'inspiration pour des designers. Eunae Cho, créatrice sud-coréenne, a présenté à l'occasion de la Fashion Week à Paris en janvier dernier une collection basée sur la série *Please Save My Earth* de Saki Hiwatari.

Cette histoire d'amour sur fond de réincarnation, au message pacifiste et écologique a profondément marqué la créatrice Eunae Cho qui a souhaité s'en inspirer pour sa ligne printemps-été 2019. Lors de la présentation de sa collection au salon Tranoï, elle nous a accordé un entretien pour nous parler de la genèse de cette collection basée sur sa nostalgie.

Comment a débuté votre carrière de designer ?
J'ai obtenu mon diplôme de stylisme de l'Université de Yonsei, à Séoul. Durant mes études, je me suis spécialisée sur le lien entre mode et environnement. Après huit ans d'expérience dans une maison de mode, j'ai décidé de lancer ma propre marque Ti:Baeg en 2011.

Depuis combien de temps aimez-vous les mangas ?
J'ai commencé à en lire et à les apprécier depuis mes 10 ans. Mon père et mon frère en lisaient aussi beaucoup, donc cela s'est fait naturellement. Quand j'étais adolescente, j'aimais aussi bien les histoires d'amour que les mangas pour garçons comme *One Piece*, *Gintama* ou les *anime Cowboy Bebop* ou *Evangelion*. *Please Save My Earth* est de loin mon titre préféré, et j'ai voulu m'en inspirer pour créer une collection.

Quels sont les éléments de ce titre qui vous ont particulièrement touchée ?
Je dirais que c'est la notion d'amour qui transcende le temps, et la personnalité de Mokuren (la personnalité antérieure de l'héroïne Alice). Je voulais exprimer toutes les émotions que j'ai ressenties à la lecture du manga dans mes vêtements. Ce qui m'a beaucoup touchée, c'est le message d'amour pour la Terre que l'héroïne laisse en héritage à l'homme qui souhaite la détruire. L'histoire possède beaucoup d'éléments fantastiques, qui seraient un peu trop longs à résumer, et je recommanderais le manga plutôt que l'*anime*, considérant la complexité de l'intrigue. Au début, je ne m'intéressais pas plus que ça au message écologique. À la différence de l'héroïne qui adore la nature, je prenais notre vie sur Terre comme acquise. L'histoire d'amour entre les protagonistes me suffisait. Puis, en devenant maman d'une petite fille, j'ai commencé à penser davantage à notre planète. Si mes plantes et mes fleurs favorites venaient à disparaître, je serais triste comme Mokuren. Nous vivons dans une époque où tout le monde parle d'écologie. Je pense qu'il est important en tant que mère de transmettre ces valeurs à la prochaine génération. L'écologie et le développement durable ne sont pas de simples tendances passagères, ce ne sont pas des phénomènes de mode.

Pouvez-vous nous parler de l'élaboration de cette collection ?
J'ai transcrit mes sentiments graphiquement et sélectionné une palette de couleurs spécifiques : le bleu, mon vert signature, un rose lavande assez doux... J'ai imaginé ce que Mokuren pourrait porter. Mes motifs symbolisent la Terre et l'environnement. J'ai également choisi des tissus en polyester recyclé, dans un souhait d'appliquer à ma collection la notion de développement

© tibaeg. All rights reserved.

durable. Je m'intéresse depuis longtemps à ces tissus, et à comment les travailler pour mes modèles.
Lors du défilé, pour le final, tout le monde arborait des bouquets de fleurs, ça a été mon moment favori. Je voulais que le public ressente la beauté de la nature et se sente réconforté. Ce tableau m'a fait chaud au cœur.

Avez-vous dû négocier les droits avec Saki Hiwatari, l'auteure de *Please Save My Earth* ?
Il n'a pas été nécessaire de le faire car je n'ai pas utilisé d'images du manga ou de l'*anime*. L'admiration que je porte à son œuvre m'a inspirée pour mes modèles mais l'identité graphique de ma collection m'est propre, ce sont mes modèles et mes vêtements qui constituent la ligne. Au bout du compte, il s'agit de ma vision. Le lien entre ma collection et l'œuvre est purement spirituel. D'ailleurs, je ne pense pas que l'auteure connaisse ma collection, je ne l'ai pas contactée.

« J'ai imaginé ce que Mokuren pourrait porter. Mes motifs symbolisent la Terre et l'environnement. »

Comment votre collection a-t-elle été reçue ?
Je suis assez heureuse de l'accueil qui lui a été réservé à Paris. Les retours ont été très positifs. J'ai pu rencontrer et acquérir de nouveaux acheteurs, et la collection est disponible chez des revendeurs en Europe.

Est-ce que d'autres mangas pourraient vous inspirer à l'avenir ?
En 2015, le tableau final de mon défilé s'est fait sur la chanson *Fly me to the moon*. C'est un classique du jazz, mais j'avais choisi la version du générique de fin de la série *Evangelion*. Cependant, je ne sais pas encore si j'intégrerai d'autres mangas dans mes collections futures.

Please Save My Earth/Boku no Chikyû o Mamotte
Cette série en 21 volumes a été publiée entre 1986 et 1994 aux éditions Hakusensha dans le magazine *Hana to Yume*, et en France chez Delcourt/Tonkam. L'intrigue suit les aventures d'Alice, une jeune fille sensible et proche de la nature, et d'un groupe d'adolescents, tous mystérieusement liés par des rêves évoquant une autre vie sur la Lune… L'histoire offre des trames complexes et brasse des thèmes comme l'écologie, la guerre, la quête de soi, faisant de cette œuvre un classique du genre. Une série d'OAV a été réalisée en 1993, et a été commercialisée chez nous en vidéo. Elle bénéficie des sublimes musiques de Hajime Mizoguchi et de Yoko Kanno qui contribuent à conférer à l'animation une ambiance mélancolique et nostalgique signature du manga. Malheureusement, ces supports ne sont plus édités, mais vous aurez peut-être la chance de les trouver dans les boutiques d'occasion ! •

UNBOXING

TRANSFORMERS

LA GAMME SIEGE : WAR FOR CYBERTRON TRILOGY

[PAR **PA MING CHIU**]

Les séries de jouets Transformers se suivent et ne se ressemblent pas. Après une précédente collection qui faisait honneur aux designs originaux dits « G1 » et une autre basée à nouveau sur les films *live*, la dernière en date propose des transformations en véhicules plus fantasques. Cette intention est justifiée par le nom même de la gamme et le storytelling qu'il suggère : la guerre sur Cybertron.

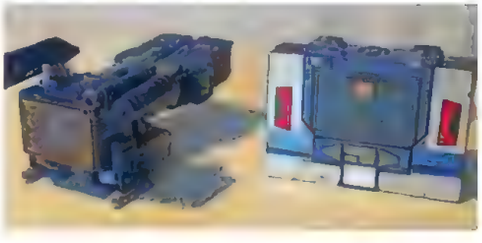
Bien qu'elle ne soit pas rattachée à la gamme tirée de *Bumblebee*, on sent que *Siege : War of Cybertron Trilogy* s'inspire de l'introduction du film de Travis Knight. Ce dernier débute justement sur la planète originelle des Transformers ravagée par l'éternelle guerre entre les Autobots et les Decepticons. Les designs des robots restent assez proches des populaires G1, histoire de continuer à toucher les adultes nostalgiques, et on retrouve ainsi leurs lignes caractéristiques. Les transformations ne sont en revanche pas forcément basées sur des véhicules humains, vu que la notion de camouflage sur Terre (rappelons les célèbres slogans « *robots in disguise* » et « *more than meet the eyes* ») n'a pas encore lieu d'être. Certains personnages emblématiques restent tout de même assez fidèles, pour ne pas trop choquer les fans. Ainsi Optimus Prime se transforme quand même en camion, Sideswipe ressemble à une Lamborghini, etc. Les véhicules sont juste plus futuristes que de coutume.

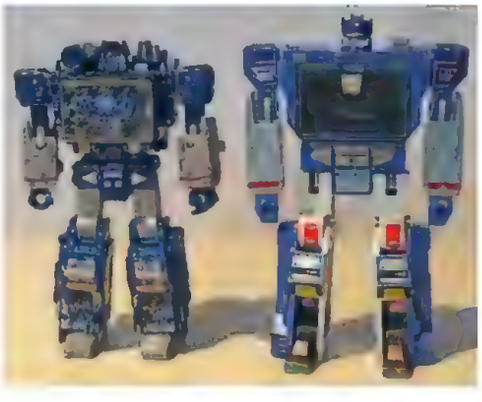
D'autres sont vraiment moins bien lotis. On pense notamment à Starscream ou à Soundwave qui, bien loin du radiocassette des années 1990 (il faut reconnaître que peu de gamins de nos jours savent encore ce que c'est), devient une sorte de vaisseau qui ne ressemble pas à grand-chose… Cette photo comparative avec le Soundwave G1 montre toutefois bien que les proportions en robot sont en tout cas beaucoup plus harmonieuses et dynamiques qu'autrefois.

LE PLASTIQUE C'EST FANTASTIQUE

Côté finitions, nous ne sommes pas totalement convaincus par l'aspect métal frotté sur certaines pièces. On comprend bien l'idée de montrer les dommages et l'usure causés par les combats, mais l'exécution n'est pas très fine. On regrette aussi une inégalité dans le rendu des plastiques et des peintures, globalement réussi sur les surfaces mates mais un peu trop brillant et « cheap » sur d'autres parties comme les articulations. De même pour les armes si on veut pinailler. Certaines manquent un peu de couleurs alors que d'autres sont plus richement détaillées.

Côté solidité et tenue, rien à redire en revanche. Les Transformers tiennent bien, que ce soit en robot ou en véhicule, sans souplesse ou jeu excessif dans les articulations. Les notices façon plans Ikea ne sont pas toujours simples à appréhender mais une fois les transformations bien comprises, c'est un plaisir de les réaliser. •





Photos : Pa Ming Chiu

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER…

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par **M. CG** et **Gwenaël Jacquet**]

ASHTRO LAD - LOCAL GUARDIAN ET MOON WATCH VINYL FIG.

Série : *Ashtro Lad*
Type : ArtToys
Designer : Ashley Wood
Taille : 20 cm
Matière : vinyle
Éditeur : ThreeA
Prix : env. 90 €
Sortie : novembre 2019
À noter : deux variantes, trois points d'articulation et un bras gauche interchangeable.

RADIANT - INTÉGRALE SAISON 1

Éditeur : Kana Home Video
Durée : env. 8 h
Prix : env. 40-50 €
Sortie : octobre 2019
À noter : les 21 épisodes seront disponibles en VF et en VOST ! Le coffret contiendra un livret collector de 32 pages ainsi qu'une interview inédite de Tony Valente. La version *steelbook* sera uniquement disponible sur le site de l'éditeur et à la FNAC.

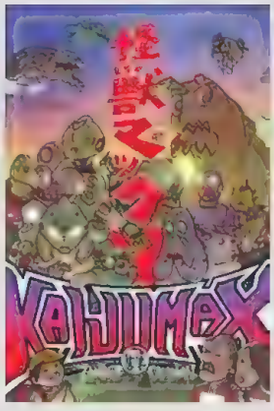
SNEAKERS EMMA 63194

Série : *The Promised Neverland*
Type : chaussures
Tailles : 36,5 à 44
Matières : tissu, caoutchouc
Éditeur : Tokyo Otaku Mode
Prix : env. 75 €
Sortie : décembre 2019

GÔSHU LE VIOLONCELLISTE

Éditeur : Ynnis Éditions
Auteur : Kenji Miyazawa
Nombre de pages : 64
Prix : 9,95 €
Sortie : 21 août 2019
À noter : la nouvelle qui a inspiré le film de Isao Takahata dans une version augmentée avec de jolis croquis. Contient également une analyse de Stéphanie Chaptal (*Hommage à I. Takahata, de Heidi à Ghibli*) et un entretien avec le violoncelliste Edgar Moreau.

KAIJUMAX



Éditeur : Bliss Comics
Auteur : Zander Cannon
Nombre de pages : 360
Prix : 35 €
Sortie : disponible
À noter : une lecture atypique qui prend place dans un univers carcéral, aux inspirations teintées de *kaiju* et même de *sentai* !

TABI LEIJI MATSUMOTO

Série : *Captain Harlock*
Type : chaussettes japonaises
Tailles : du 36 au 52
Matières : coton, caoutchouc
Prix : env. 90 €
Sortie : sur commande
À noter : présentés en avant-première à Japan Expo, ces modèles sont exclusivement disponibles sur le site *samurai-tabi.com*

DIORAMA SAILOR NEPTUNE ET SAILOR URANUS

Série : *Sailor Moon*
Type : statuette
Gamme : Figuarts Zero Chouette
Taille : 16 cm
Matières : PVC, ABS
Éditeur : Bandai
Prix : env. 80 € unité
Sortie : novembre 2019

UNIQLO × SAILOR MOON

Série : *Sailor Moon*
Type : vêtements
Tailles : XS à XL
Matières : coton, satin, polyester
Éditeur : Uniqlo
Prix : env. 14,90 €/pièce
Sortie : disponible

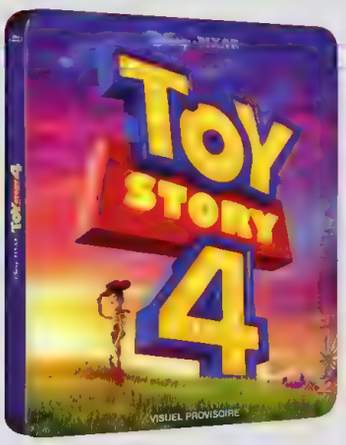
© Naoko Takeuchi

CATHERINE FULL BODY - EDITION HEART'S DESIRE

Éditeur : Atlus
Prix : env. 80 €
Sortie : septembre 2019
À noter : le jeu est également disponible seul (comptez 60 €).

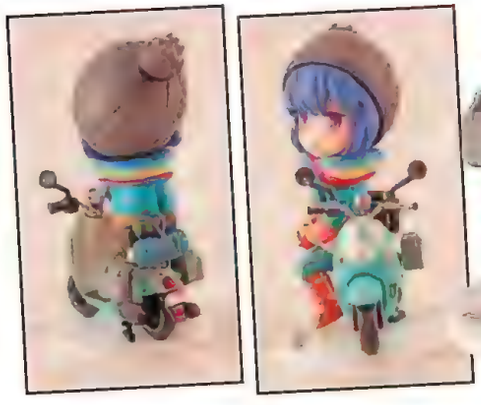
TOY STORY 4 STEELBOOK ÉDITION SPÉCIALE

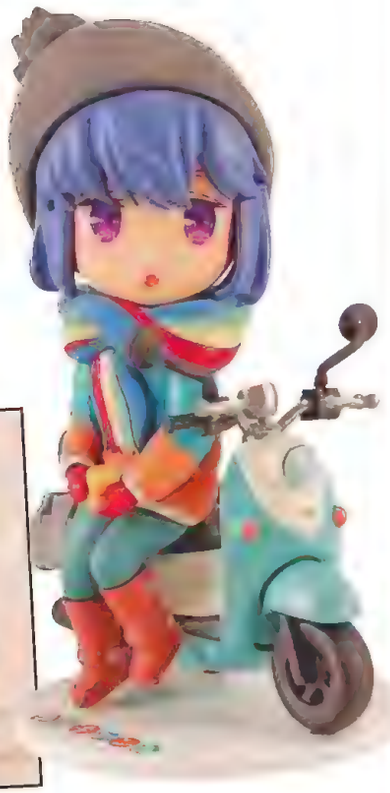
Éditeur : Walt Disney Company
Durée : 100 minutes
Prix : 35 €
Sortie : octobre 2019
À noter : le film est disponible en édition simple (19 €) ou aussi dans l'intégrale des quatre films (une édition collector *steelbook* est également prévue, à la FNAC uniquement, au prix de 54 €).



RIN SHIMA SUR SON SCOOTER

Série : *Yuru Camp*
Type : statuette
Taille : 7 cm
Matière : PVC
Éditeur : Plum
Prix : env. 20 €
Sortie : septembre 2019





ULTRAMAN MODEL KIT

Série : *Ultraman*
Type : maquette articulée
Taille : 16,5 cm
Matières : PS, ABS, POM, PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 50 €
Sortie : octobre 2019
À noter : à monter sans peinture. Entièrement articulé et livré avec 8 mains différentes.

L'ATTAQUE DES TITANS, SAISON 3 PARTIE ½

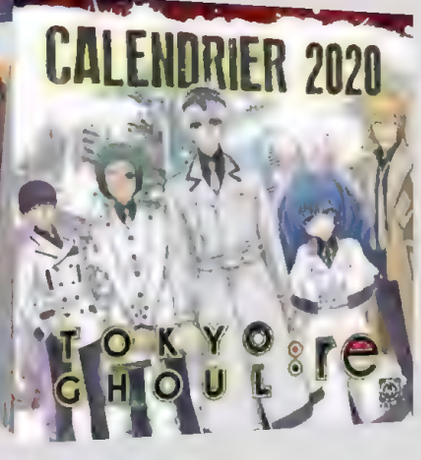
Éditeur : All the Anime
Durée : 288 minutes
Prix : 55 € - 65 €
Sortie : 30 octobre 2019
À noter : le coffret (DVD/Blu-ray) contient 12 épisodes (épisodes 38 à 49), quelques bonus et un livret de 68 pages. Un livret de 24 pages avec le storyboard de l'épisode 46 est offert pour les commandes passées sur le site de l'éditeur.

visuel provisoire

visuel provisoire

CALENDRIERS 2020

Éditeurs : Kazé, Ynnis Éditions
Nombre de pages : NC
Prix : entre 9 et 13 €
Sortie : septembre/octobre 2019
À noter : c'est la période de l'année pour changer la déco de sa chambre ou de son bureau. *Black Clover, The Promised Neverland, Tokyo Ghoul, L'Attaque des Titans* ou encore *Dragon Ball Super* sont prévus dans les produits officiels pour l'année 2020.



BATTLE QUIZ FULL JAPANIME

Éditeur : AnimeLand, Ynnis Éditions
Auteur : Maxime Bender
Prix : 14,95 €
Sortie : octobre 2019
À noter : 500 questions sur l'animation japonaise, réparties en différentes catégories, pour passer des soirées entre amis ou en famille ! Contient également un livret de 64 pages avec des anecdotes, etc.

LINGERIE ET ROBE DE CHAMBRE SEBASTIAN ET CIEL

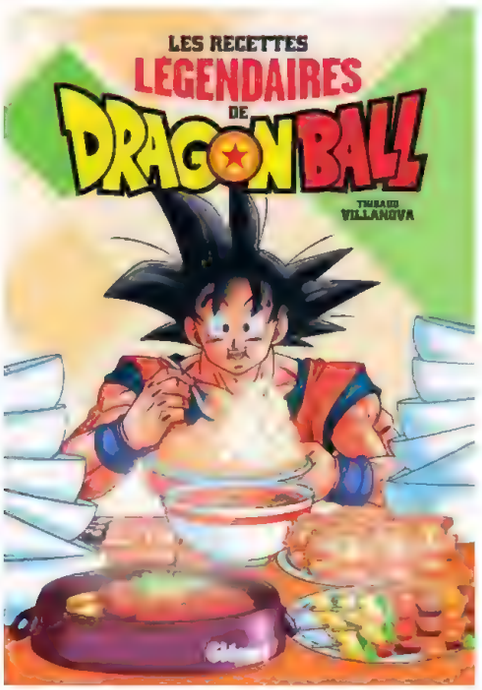
Série : *Black Butler*
Type : sous-vêtements
Designer : Tokugawa
Tailles : du A65 au F75
Matières : coton, satin, polyester
Éditeur : Super Groupies
Prix : env. 200 € la parure complète (sous-vêtement + peignoir)
Sortie : fin 2019

MEGUMIN VERSION MAGIQUE

Série : *KonoSuba: God's Blessing on this Wonderful World!*
Type : statuette
Taille : 25 cm
Échelle : 1/7
Matière : PVC
Éditeur : Phat!
Prix : env. 250 €
Sortie : octobre 2019

LES RECETTES LÉGENDAIRES DE DRAGON BALL

Éditeur : Glénat
Auteur : Akira Toriyama (dessin), Thibaud Villanova (recettes)
Nb de pages : NC
Prix : 20 €
Sortie : octobre 2019



visuel provisoire

CAPITAINE FLAM ÉDITION REMASTERISÉE INTÉGRALE ET FIGURINE

Éditeur : AB Vidéo
Durée : 1 560 minutes
Prix : env. 150 €
Sortie : septembre 2019
À noter : le coffret comprend les 52 épisodes de la série en version remasterisée, en VF non censurée et VOST, ainsi qu'une version miniature du vaisseau Cyberlab.

MY ULTIMATE BUST SAITAMA

Série : *One-Punch Man*
Type : statue
Taille : 70 × 45 × 53 cm
Matières : polyrésine, PU, PVC, AMS
Éditeur : Tsume
Prix : 999 €
Sortie : octobre 2019
À noter : Tsume propose une nouvelle très belle pièce, en édition limitée à 1 000 exemplaires. Pèse 30 kg. En précommande sur le site *tsume-art.com*

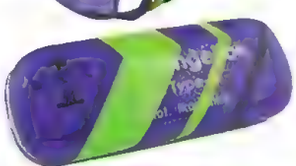
S'AFFICHER EVA FAN !

Type : mousqueton
Taille : 7 × 4 cm
Matière : alliage d'étain
Éditeur : Cospa
Prix : env. 40 €
Sortie : septembre 2019

Type : parapluie
Taille : diamètre 103 cm, manche 88 cm
Poids : 600 g
Matières : polyester, métal, chêne
Éditeur : Maehara Koei Shoten
Prix : env. 700 €
Sortie : disponible

Type : lunettes de soleil
Taille : 14,5 × 3,3 cm
Matières : monture titane, verre acrylique
Éditeur : K5-SPEC
Prix : env. 300 €
Sortie : disponible

Type : étui à lunettes
Taille : 5,5 × 15,5 cm
Matières : polyuréthane, métal
Éditeur : K5-SPEC
Prix : env. 12 €
Sortie : disponible



GUNDAM STRUCTURE INTERNE

Série : *Mobile Suit Gundam*
Type : statuette
Taille : 14 cm
Matière : PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 25 €
Sortie : novembre 2019
À noter : une version totalement transparente est également disponible.

100% REPORTAGE

KYOTO ANIMATION

UN STUDIO PAS COMME LES AUTRES

[par **Steve Naumann, Bruno De La Cruz, Stéphanie Ah-Fa** et **Philippe Bunel**]

Suite à la tragédie du 5 juillet dernier, nombreuses ont été les réactions à travers le monde. Une vague de sympathie de la part des fans ne s'est pas fait attendre. En effet, Kyoto Animation compte partie les studios qui ont marqué l'histoire de l'*anime* depuis vingt ans. Nous vous disons ici pourquoi.

LA PATTE KYOANI

Pendant vingt ans, Kyoto Animation a été un sous-traitant de l'animation, jusqu'à ce que, dans les années 2000, il crée ses propres séries, popularisant les adaptations de *visual novels* avec sa relecture subtile de *Kanon*, de *Key*, puis *Air*. Par la suite, l'énorme succès de *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya* montre à l'industrie de la *japanime* combien les adaptations de *light novels* modernes sont une base solide pour créer des séries (surtout en imminente période de crise). Et avec toutes ces adaptations, le studio développe peu à peu un style qui lui est propre, empreint de *slice of life* et de *moe* (et de petits doigts boudinés), une combinaison qui immerge toujours autant les vagues saisonnières d'*anime*. Après le studio Gainax, c'est Kyoto Animation qui a changé les règles en touchant profondément les fans.

SOUND! EUPHONIUM

L'un des plus beaux reflets à l'international du studio. En 2015, arrive *Sound! Euphonium*, une licence qui vivra le temps de deux saisons et deux films. La série, mélange de tranche de vie, romance et musique, est un modèle de production, d'une beauté impressionnante pour un format TV. Si elle est réalisée par la jeune Naoko Yamada, elle est supervisée par une poutre essentiellement historique de KyoAni, Tatsuya Ishihara. L'homme est un amoureux du *light novel*, il a permis au studio d'adapter son premier roman en 2005, *Air*, et bien sûr le séisme *La Mélancolie de Haruhi Suzumiya*. Et quand on sait que le studio a fait son histoire en adaptant ses propres romans, vous avez là le poids de l'importance du bonhomme

FULLMETAL PANIC? FUMOFFU!

Fullmetal Panic? Fumoffu! (2003) occupe une place particulière dans l'histoire de Kyoto Animation puisqu'il s'agit de la première production supportée par le studio. Revoir ce *spin-off* permet de mesurer le parcours de KyoAni, à une époque où la charte graphique faisait ses dents de lait. Le projet, déjà chapeauté par le regretté Yasuhiro Takemoto, est bien plus excentrique et farfelu que l'ADN du studio mais affiche déjà une belle animation. Les stars en devenir sont déjà en place, et si KyoAni joue de nos sentiments pour nous mettre les larmes aux yeux, FMPF en fait de même en ajoutant une séance d'abdos cette fois.

Sound! Euphonium ©Ayano Takeda,TAKARAJIMASHA／Hibike Partners
Full Metal Panic! © Shoji Gatoh • Shikidouji / Mithril
La Mélancolie de Haruhi Suzumiya ©2006 Nagaru Tanigawa / Noizi Ito / member of SOS

L'IMAGE KYOANI

On le répète souvent en ces lignes : la force d'un studio, c'est de pouvoir le reconnaître en un seul visuel. KyoAni a construit sa légende par sa photographie lumineuse et exigeante. Cet amour de l'image existe depuis les premières heures du studio puisque la fondatrice (une femme, déjà), Yoko Hatto, est une peintre qui faisait les cellulos (pour Tatsunoko, entre autres). Et c'est *K-ON!* qui marque un virage sec pour le studio dans ce registre puisque la série réunit la *character designer* Yukiko Horiguchi et le directeur de la photographie Rin Yamamoto. Une équipe qui a défini la route qu'emprunteront Shoko Ikeda (*Sound! Euphonium*), Akiko Takase et Kohei Funamoto (*Violet Evergarden*) sur la voie de la singularité artistique.

VIOLET EVERGREEN

En 2018, *Violet Evergarden* marque un tournant important pour Kyoto Animation, qui sort de sa zone de confort et embrasse une certaine maturité. Le studio offre des dessins somptueux, plus adultes et qui fourmillent de détails, sans diminuer la qualité de l'animation, bien au contraire. Avec ces protagonistes meurtris, chaque histoire vous emporte et joue avec vos émotions. Oui, l'attachement aux personnages est toujours très fort, comme dans le bouleversant épisode 10, ce petit chef-d'œuvre d'une vingtaine de minutes qui ne laisse pas indemne. Vivement le long métrage (non repoussé malgré le drame, bravo !), surtout que lorsque KyoAni passe par la case cinéma, c'est pour côtoyer l'excellence.

FREE!

Kyoto Animation a lancé en 2013 une de leurs séries phare dont le succès n'a cessé de croître. Il s'agit de *Free!* qui compte déjà 3 saisons, 4 films et un *light novel*. Peu de temps après la sortie du dernier film *Free! Road to the World* le 5 juillet, se produit l'incendie meurtrier du studio. Pourtant, malgré les pertes humaines – notamment Futoshi Nishiya et Yasuhiro Takemoto, le *character designer* et le réalisateur de *Free! Starting Days* – et matérielles causées par cette attaque, le studio n'a pas abandonné ses projets en cours et un nouveau film devrait sortir mi-2020. *Free!* a apporté tellement de joie, de rires et de larmes à ses fans qu'on ne remerciera jamais assez KyoAni pour ces moments de bonheur.

YASUHIRO TAKEMOTO

Parce que rares sont les *anime* plus marrants que *Fumoffu*, la seconde saison de *Full Metal Panic*, nous avons une pensée pour le réalisateur Yasuhiro Takemoto, qui nous a quittés dans l'incendie. Il était également à la tête de la plupart des épisodes de *Lucky Star*, cette autre série tordante qui annonçait une certaine vague tranche de vie/*moe*. Avec son compère Tatsuya Ishihara, il a co-réalisé *La Disparition d'Haruhi Suzumiya*, un long métrage aussi ambitieux que génial. Plus récemment, il a signé *Miss Kobayashi's Dragon Maid* qui nous avait bien charmés. Véritable pilier créatif, Yasuhiro Takemoto faisait pleinement partie de l'ADN de Kyoto Animation. L'animation le pleurera à jamais.

DE TAMAKO MARKET AU CINÉMA

C'est dans *AnimeLand* n° 188 que nous avons eu nos premiers échanges avec le studio. Pour le lancement de *Tamako Market*, nous avions pu obtenir quelques commentaires de la part de la réalisatrice Naoko Yamada et des producteurs. On reconnaît le rythme de Yamada dans cette série à lectures multiples qui, finalement, n'aura jamais été distribuée en France. Heureusement, c'est bien chez nous que le cinéma a accueilli à bras ouverts les films de la cinéaste avec *Silent Voice* et *Liz et l'oiseau bleu*. La compétition à Annecy a permis également à ces films d'être poussés sur le devant de la scène avec plus de 80 000 entrées pour l'adaptation du manga de Yoshitoki Oima. D'autres longs métrages sont déjà prévus dans nos salles dès l'année prochaine.

Tamako Market © Kyoto Animation/ Usagiyama Shopping District
Free!© Ohji Kouji/Kyoto Animation/Iwatobi High School Swimming Club
Violet Evergarden © Kana Akatsuki · Kyoto Animation/Violet · Evergarden Production Committee
K-On! ©kakifly . Hobunsha/Sakura High Band

100% REPORTAGE

L'ATTAQUE DES TITANS -FINAL-

EXPOSITION GIGANTESQUE

[par **Nelson Esteves**]

Âmes sensibles et non friandes de *spoils*, s'abstenir... La suite de cet article n'est pas pour vous, à moins que vous soyez à jour sur la parution des tomes de l'œuvre de Hajime Isayama chez Pika !

INFORMATIONS PRATIQUES

- Exhibition Attack on Titan -Final-
- Période : 5 juillet - 8 septembre 2019
- Lieu : Mori Arts Center Gallery, Roppongi Hills Mori Tower Floor 52, Tokyo
- *www.kyojinten.jp*

Inaugurée cinq jours après la diffusion du dernier épisode de la troisième saison, cette exposition est centrée sur les éléments racontés sur les tomes 23, 24 et 25

DEDANS OU DEHORS

Nous voici au 52e étage de Roppongi Hills, face à un membre du bataillon d'exploration qui nous attend de pied ferme. Présentations faites, on accède à une deuxième pièce, où nous sommes conviés à regarder un film nous expliquant comment le roi Fritz s'est évadé sur l'île du Paradis et a créé les remparts pour protéger les siens. Puis, comment les titans ont été envoyés sur l'île, jusqu'à l'arrivée d'Annie, Bertolt et Reiner, avec la création de la brèche sur le Mur Maria

Une fois cette vidéo finie, nous devons faire un (rude) choix... La phrase « ON WHICH SIDE DOES YOUR LIFE BEGIN » nous demande de choisir si nous souhaitons poursuivre l'exposition par l'extérieur des murs, ou à l'intérieur des murs ! Une fois votre choix effectué, il est impossible de revenir en arrière pour voir l'autre partie de l'exposition (à moins de reprendre un deuxième ticket et la refaire ultérieurement).

Nous avons choisi « À l'extérieur des murs ». Un panneau nous accueille alors avec le texte : « *Toi qui es né à l'extérieur des murs, ressens de la haine, du mépris et de la peur pour ce qui se cache derrière les murs, tout comme ces garçons !* » Puis, on découvre une quantité impressionnante de planches originales du manga, racontant la jeunesse de Reiner, et comment il s'est retrouvé sur l'île du Paradis avec Annie et Berthelot (événements décrits dans les tomes 23 et 24). Une fois la brèche créée sur le Mur Maria par le Titan Colossal, les routes se rejoignent. Les œuvres de Hajime Isayama sont exposées tout au long de la visite, dans un espace soigné. Sur les murs mêmes de briques, des dessins d'Eren et les autres personnages viennent se mélanger aux tableaux, enrichissant l'expérience visuelle du visiteur. S'ensuit une série de planches retraçant les combats du bataillon d'exploration contre Reiner et Berthelot (fin des événements de la troisième saison) sous une pluie de Titans[1]. Chaque planche fourmille de détails, laissant imaginer le nombre d'heures de travail nécessaires pour un résultat pareil.

BIENTÔT LA FIN

On arrive alors dans la salle principale de l'exposition, un écran panoramique où sont projetés des films, entouré de décombres issus d'une bataille entre titans. Le Titan

Crédit photos : Nelson Esteves

à l'intérieur des murs, Eren, et le Titan à l'extérieur des murs, Reiner, se battent pour la survie de leurs royaumes respectifs. Un homme connaissant l'histoire des murs raconte en voix-off en utilisant des jeux d'ombre : *« Si nous ne récupérons pas le pouvoir du Titan Originel maintenant, Eren Yeager utilisera ce pouvoir et viendra attaquer. »* Une déclaration de guerre avec l'intérieur des murs est émise mais au milieu de cela, Eren Yeager apparaît et attaque tout le monde par surprise. Si tout au long de l'exposition, nous constatons un soin apporté à tous les détails, cette pièce ne fait qu'affirmer ce ressenti. Les décombres sont soigneusement placés, chaque détail a été mûrement réfléchi et mis en scène, tout comme les effets de lumière, synchronisés avec les événements projetés sur l'écran. Le spectateur ne peut qu'avoir la chair de poule.

Nous continuons à travers une galerie retraçant les différents parcours des personnages majeurs de l'œuvre, avant d'arriver à la salle qui dévoile la fin de l'œuvre. À l'entrée de cette pièce, un panneau affiche : *« Vous avez devant vous une pièce où il n'y a que des voix. Seul le son est présent en décrivant la scène* "Ending Story" *que l'auteur, Hajime Isayama, prévoit actuellement. Merci d'imaginer la scène en reliant l'histoire jusqu'à présent. »* Le ton est donné et nous pénétrons dans la salle… Le tout ne dure que quelques secondes (que nous n'allons pas dévoiler), mais on reste perplexe face à ce que l'on entend… Il faut avoir une bonne imagination pour mettre en images cette rapide expérience auditive.

La dernière partie de l'exposition est dédiée à une interview du *mangaka*, projetée sur un mur, dans laquelle il revient sur la création du manga et l'inspiration des personnages[2]. Une fois l'exposition finie, chaque visiteur se voit offrir une reproduction A3 d'une planche de manga en guise de cadeau, avant d'accéder à une boutique remplie de goodies et articles inédits et réalisés pour cette exposition.

« Chaque planche fourmille de détails, laissant imaginer le nombre d'heures de travail nécessaires pour un résultat pareil. »

Pour nous remettre de toutes ces émotions, nous nous sommes assis au *café Shingeki no Kyojin -Final-* pour prendre un dessert aux couleurs de cette œuvre hors norme, avec une vue splendide sur la capitale nippone. •

1. Éléments graphiques empruntés au tome 23, lorsqu'une horde de titans est lâchée sur la forteresse.
2. Découvrez des extraits vidéo et des photos de cette interview, ainsi que sur l'exposition, sur notre site internet

NOUVEAU !

GÔSHU le violoncelliste

UN Conte DE KENJI MIYAZAWA

LE CONTE QUI A INSPIRÉ LE FILM D'ISAO TAKAHATA,
DANS UNE TOUTE NOUVELLE TRADUCTION,
AVEC DES ILLUSTRATIONS INÉDITES ET DES SUPPLÉMENTS !

KIKI ★ LA PETITE SORCIÈRE

L'HISTOIRE MAGIQUE À L'ORIGINE
DU FILM DU STUDIO GHIBLI.

EIKO KADONO
PRIX HANS CHRISTIAN ANDERSEN.

ÉDITION LIMITÉE
AVEC JAQUETTE ET DORURE.

YNNIS-EDITIONS
YNNIS-EDITIONS.FR

EN LIBRAIRIE ET SUR YNNIS-EDITIONS.FR

ROMANS YNNIS

AGENDA

7 et 8 septembre

JAPAN TOUCH TOULOUSE

JARDIN COMPANS CAFFARELLI
www.japan-touch.com

7 et 8 septembre

ANOTHER CONVENTION

LE SCARABÉE – RIORGES
www.another-convention.fr

4 au 15 septembre

25E L'ÉTRANGE FESTIVAL

FORUM DES IMAGES – PARIS
www.etrangefestival.com

4 au 15 septembre

FESTIVAL HARAJUKU

PARC DE BERCY – PARIS
www.festivalharajuku.org

17 au 23 septembre

12E PARIS INTERNATIONAL ANIMATION FILM FESTIVAL

PARIS
parisfestivalpiaff.wixsite.com

28 et 29 septembre

JAPANIORT

PARC DES EXPOSITIONS DE NIORT
japaniort.org

28 et 29 septembre

RETRO MIA

BRUXELLES
Le festival belge nous réserve souvent de belles surprises. Pour cette édition automnale, on pourra rencontrer Futoshi Higashide, animateur sur de très nombreuses œuvres, de *Bleach* à *Dragon Ball Super*, en passant par *One Piece* ou *Hare+Guu*.
www.madeinasia.be

5 et 6 octobre

PARIS MANGA

PORTE DE VERSAILLES – PARIS
De grands noms ont été annoncés côté Sci-Fi Show, mais les fans d'*anime* célébreront surtout la présence de Kenji Kodama, le réalisateur, entre autres, de *City Hunter*, la seconde saison de *Cat's Eye*, *Reporter Blues* ou même quelques saisons de *Détective Conan*.
www.parismanga.fr

12 et 13 octobre

15E DIJON//SAITEN

CAMPUS DE DIJON
www.dijon-saiten.fr

1er au 31 octobre

18E FÊTE DU CINÉMA D'ANIMATION

FRANCE
www.fete-cinema-animation.fr

25 au 27 octobre

PARIS COMIC CON

GRANDE HALLE DE LA VILLETTE
www.comic-con-paris.com

26 et 27 octobre

JAPAN MATSURI

PARC DES EXPOSITIONS DE MONTPELLIER
japanmatsuri.fr

31 octobre au 4 novembre

LES UTOPIALES

CENTRE DES CONGRÈS DE NANTES
www.utopiales.org

2 et 3 novembre

JAPANCON

TOURS & TAXIS BRUXELLES
Autour de Brigitte Lecordier et Patrick Borg, retrouvez Toshio Maeda, le *mangaka* d'*Urotsukidoji* et *LA Blue Girl*.

9 novembre

MANGA SUR LOIRE

MONTLOUIS-SUR-LOIRE
manga-sur-loire.fr

16 et 17 novembre

ART TO PLAY

PARC DES EXPOSITIONS – NANTES
www.art-to-play.fr

23 et 24 novembre

ANIM'EST

CENTRE PROUVÉ – NANCY
www.animest.net

NE MANQUEZ PAS **LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND**
EN VENTE **DÈS FIN NOVEMBRE 2019**

LU, ÉCOUTÉ, VU...

PICOTI PICOTA

[par **Steve Naumann**]

C'étaient les vacances de la Toussaint 1988. J'avais dix ans, j'étais désormais au collège et devait donc assouvir ma passion pour le cinéma directement dans les salles. En effet, en primaire, j'avais eu la chance d'avoir un ciné-club, la possibilité de voir et revoir des films à 11 h 30, avant d'aller au deuxième service de la cantine (qui était délicieuse ; oui ça existe, je pense que ça a été l'une des plus grandes chances dans ma vie). Les Disney, les Spielberg, les Don Bluth, les Jim Henson, on pouvait les dévorer plusieurs fois dans l'année, toujours coupés en deux, parce qu'on n'avait pas plus d'une heure (ce qui explique aussi que j'aie dû attendre plusieurs années pour enfin voir la fin de *Legend* avec Tom Cruise). Et donc, comme je regardais aussi des films chez moi le soir (enfin les mardis et les dimanches, nous n'avions pas de magnétoscope), j'avais pris l'habitude de découvrir de nouveaux films le plus souvent possible. Donc retour en 1988, le cinéma Le Cyrano m'appelait moi et mes camarades de centre aéré, pour nous faire découvrir une sortie qui devait rester toujours ancrée en moi : *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*

LOIN DE LA TREMPETTE

Pour la première fois (en fait non, puisque j'avais vu *Mary Poppins*), on pouvait voir des vraies personnes et des *toons* interagir et même se mettre des torgnoles. Pour moi, le film ne souffrait d'aucun défaut : l'histoire était cool (moi qui voulais être détective privé, Eddie Valiant est rapidement devenu un modèle), c'était drôle, Jessica Rabbit était wouhou ! et surtout, l'animation était folle ! Pour tout dire, j'avais déjà vu une bonne partie des grandes œuvres d'animation (même les Miyazaki en été 1987 au Japon) ; j'avais donc une idée de ce que pouvait être une animation de qualité. Et pour moi, *Roger Rabbit* possédait ce soin unique et faisait donc partie des films qui ont fait avancer l'animation. Le film est signé Robert Zemeckis, mais la personne en charge de l'animation n'est autre que Richard Williams. C'est lui qui a donné son identité au film, aidé bien sûr par un Steven Spielberg qui souhaitait faire renaître Disney, alors au creux de la vague à cause de nombreux échecs commerciaux (*Taram* et *Basil*, qui sont pourtant d'autres merveilleux souvenirs), mais qui retrouvera de sa superbe à partir de *Roger Rabbit*, et de nombreux animateurs importants du studio débauchés d'*Oliver et Compagnie* et *La Petite Sirène* ralentissant leurs productions (voir le documentaire *Waking Sleeping Beauty*).
Richard Williams est donc connu pour cet exploit d'avoir quelque peu sauvé Disney, mais aussi pour avoir été à la tête d'un film qui n'a jamais été terminé, *Le Voleur et le Cordonnier*, stoppé par Disney car contenant trop de scènes ne respectant pas les codes très moraux du studio, mais dont les idées principales ont été piquées plus tard dans *Aladdin*. Le documentaire *Persistence of Vision* explique comment ce film a été sabordé, puis pillé, puis réhabilité. Williams est également connu pour son livre *Techniques d'animation : pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo*, un indispensable pour tous ceux qui veulent faire de l'animation leur métier. Il nous a quittés le 16 août dernier alors que ces dernières années, n'importe quel étudiant pouvait le croiser à Annecy afin de lui demander des conseils de réalisation.
Il est temps donc de refermer votre magazine et de trouver quelqu'un avec qui faire « Picoti Picota », car c'est bien là qu'est la vraie vie (en tout cas celle des *toons*) ! •

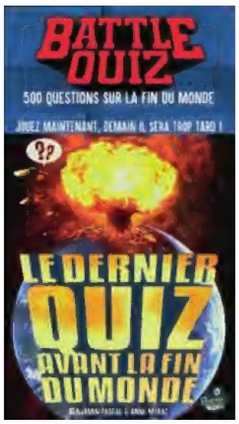
© Buena Vista Home Entertainment, Inc. © Touchstone Pictures, Amblin Entertainment, Inc.

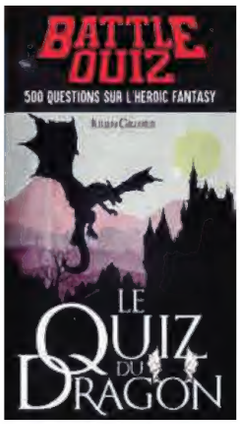
500 QUESTIONS POUR DES SOIRÉES... ANIMÉES !

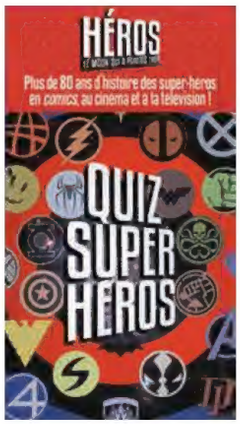
YNNIS ÉDITIONS

YNNIS-EDITIONS.FR

ÉGALEMENT :







NINTENDO SWITCH

Nintendo

LIÉS PAR UNE CHAÎNE, UNIS POUR SAUVER LE MONDE

ASTRAL CHAIN

ENFIN DISPONIBLE

Plongez dans un "Tokyo futuriste" envahi par des ennemis d'un autre monde.

Membre de la police spéciale, vous seul pouvez les éradiquer !

16